

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA DENGAN
MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOODBOARD*
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA
SISWA KELAS XI DI SMKN 1 SEWON**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
SINDU YUNASTITI
NIM. 11513245001

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

LEMBANG PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENYAJIKAN BISNIS DENGAN
MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI TEKNIK MENYAJIKAN BISNIS
DI SMA KELAS XI DI SAMUDRA 1 DENPASAR**

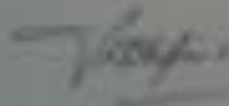
Dibuat oleh
Gusti Nurwahid
NIM 11011000001

Tugas ini merupakan bagian dari penelitian dan disusun oleh Gusti Nurwahid untuk memenuhi
tugas akhir skripsi yang telah disetujui.

Yogyakarta, Juli 2014

Mengesahkan
Pembimbing Skripsi
Pembimbing Utama

Dibuat
Oleh Pembimbing



Mari Nurwahid, M.Pd
NIP. 19810112 198102 2 000

Gusti Nurwahid, M.Pd
NIP. 19810112 198102 2 000

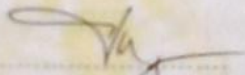
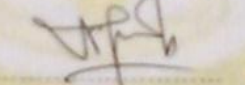
LEMBAR PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA DENGAN
MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN MOODBOARD
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA
SISWA KELAS XI DI SMK N 1 SEWON

Disusun oleh:
Sindu Yunastiti
NIM 11513245001

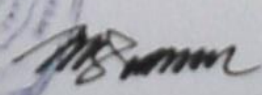
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 30 Juni 2014

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widanwati, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		21 Juli 2014
Noor Fitrihana, M.Eng. Sekretaris		21 Juli 2014
Triyanto, M.A. Penguji		21 Juli 2014

Yogyakarta, Juli 2014
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

HALAMAN MOTTO

*“Bukanlah kesalahan ketika kita mencoba kemudian gagal,
satu-satunya kesalahan adalah
ketika kita tidak berani untuk memulai dan mencoba”*

*“Terkadang dalam sebuah proses kehidupan,
Tuhan menempatkan kita pada tempat yang salah,
keadaan yang salah, bersama orang yang salah
dan dalam situasi yang salah pula,
sebelum Tuhan tunjukkan mana yang benar,
agar kita lebih bijak dalam melangkah menapaki hidup
dan bersyukur atas apa yang kita miliki”*

*“Belajar merendah hingga orang lain tak bisa
merendahkanmu,
Belajar mengalah hingga orang lain tak bisa
mengalahkanmu”*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas ridho yang diberikan, tugas akhir skripsi ini ku persembahkan untuk:

**♥Kedua Orangtuaku Tercinta ♥
(Bapak Sukamsih dan Ibu Ngatiyem)**

Terima kasih atas kepercayaan dan doa yang tak pernah putus selalu diberikan untukku, kesabaran dan kasih sayang yang tulus menyertai langkah hidupku

♥ Adikku Tersayang ♥

Isti Setyati adikku tersayang, terima kasih atas dukungan , do'a dan sayangnya selama ini.

♥ Sahabat~Sahabatku ♥

Friska Nobet Manurung, Yuni Ayu Rahmawati, Mahatmi Arfiani, Arifah, Putri Widyasari Terimakasih atas bantuan dan semangat kalian selama ini, tak akan aku lupakan kebersamaan kita.

♥ Teman~teman Program Kelanjutan Study angkatan 2011♥

♥ Almamater Tercinta ♥

**PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA DENGAN
MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOODBOARD*
PADA MATA DIKLAT MENGGAMBAR BUSANA
SISWA KELAS XI DI SMK N 1 SEWON**

Oleh:
Sindu Yunastiti
NIM. 11513245001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana, 2) meningkatkan kreativitas mendesain busana dengan memanfaatkan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI di SMKN 1 Sewon

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru mata diklat Menggambar Busana. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sewon dengan subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XI jurusan Busana Butik 3. Metode pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja, lembar observasi dan dokumentasi. Uji validitas berdasarkan pendapat dari para ahli (*judgement expert*), hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *moodboard*, lembar unjuk kerja dan lembar observasi yang akan digunakan sudah layak dan instrument dinyatakan sudah valid. Uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* dengan nilai 0,828. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan media *moodboard* terlaksana melalui dua siklus. Dalam pembukaan, guru memberikan apersepsi terhadap siswa, kegiatan inti yaitu siswa diarahkan menggunakan media pembelajaran *moodboard* dalam proses mendesain busana, dan pada bagian penutup guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Peningkatan kreativitas menggambar busana pesta dengan menggunakan media *moodboard* terbukti dari nilai rata-rata kreativitas siswa pada pra siklus baru mencapai 37,5% atau 12 siswa mencapai nilai kreativitas, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus pertama, kreativitas siswa mengalami peningkatan menjadi 56,3% atau 18 siswa mencapai kreativitas, dan pada siklus ke dua pencapaian kreativitas siswa meningkat menjadi 87,5% atau 28 siswa telah mencapai kreativitas. Uraian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *moodboard* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana mata diklat menggambar busana.

Kata kunci: *moodboard*, kreativitas, pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi (TAS) dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Moodboard* Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI Di SMKN 1 Sewon" dapat disisin sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Sri Widarwati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Afif Ghurub Bestari, M. Pd dan Siti Fauziah Mardiana, M.Pd, selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. TIM Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Noor Fitrihana, M.Eng dan Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PTBB dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta atas segala bantuannya
6. Semua guru dan karyawan SMK N 1 Sewon yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya

Yogyakarta, Juni 2014

Sindu Yunastiti
NIM. 11513245001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah dan Pemecahannya.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	8
1. Tinjauan Tentang Kreativitas	8
a. Pengertian Kreativitas	8
b. Ciri-Ciri Kreativitas.....	9
c. Tes Kreativitas.....	14
2. Pembelajaran Menggambar Busana	16
a. Pengertian Pembelajaran	16
b. Pendekatan Pembelajaran Saintifik.....	18
c. Tinjauan Tentang Mata Diklat Menggambar Busana	22
3. Desain Busana Pesta	27
a. Pengertian Desain Busana.....	27
b. Unsur dan Prinsip Desain	29
c. Sumber Ide Ombre Style	46
d. Langkah-Langkah Mendesain Busana	51
e. Pengertian Busana Pesta.....	51
f. Karakteristik Busana Pesta	53
g. Teknik Penyelesaian dan Penyajian Gambar	55
h. Kreativitas Mendesain Busana	57
4. Media Pembelajaran.....	60
a. Pengertian Media Pembelajaran	60
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	62
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	63
d. Pemilihan Media Pembelajaran	64
e. Media Pembelajaran <i>Moodboard</i>	65
f. Pendekatan Pembelajaran Saintifik dengan Menggunakan <i>Moodboard</i>	69

B. Penelitian Yang Relevan	70
C. Kerangka Berfikir.....	75
D. Pertanyaan Penelitian	78
E. Hipotesis Tindakan	78

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	79
B. Setting Penelitian	80
C. Subyek Penelitian	81
D. Perancangan Penelitian	81
E. Teknik Pengumpulan Data	90
F. Instrumen Penelitian	90
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	103
1. Uji Validitas.....	103
2. Uji Reliabilitas	105
H. Teknik Analisa Data	108
I. Interpretasi Data	110

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian	113
B. Hasil Penelitian	118
C. Pembahasan.....	138

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	160
B. Implikasi	161
C. Saran	162

DAFTAR PUSTAKA.....	164
----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	168
-------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana SMKN 1 Sewon	24
Tabel 2.	Tingkatan Warna Ungu (<i>Purple Colors</i>)	49
Tabel 3.	Kreativitas Desain Busana	57
Tabel 4.	Penelitian Yang Relevan	72
Tabel 5.	Kisi-Kisi Lembar Observasi Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media <i>Moodboard</i>	92
Tabel 6.	Kisi-Kisi Penilaian Kreativitas Desain Busana Pesta.....	95
Tabel 7.	Kisi-Kisi Instrumen Media <i>Moodboard</i>	102
Tabel 8.	Penentuan Nilai Kreativitas.....	111
Tabel 9.	Kategori Kreativitas Desain Busana dengan Menggunakan <i>Moodboard</i>	112
Tabel 10.	Tingkat Kreativitas Pra Siklus	119
Tabel 11.	Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus Pertama	123
Tabel 12.	Data Kreativitas Siswa Siklus Pertama.....	127
Tabel 13.	Kategori Penilaian Kreativitas Siswa Siklus Pertama	128
Tabel 14.	Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus Kedua.....	135
Tabel 15.	Data Kreativitas Siswa Siklus Kedua	136
Tabel 16.	Kategori Penilaian Kreativitas Siswa Siklus Kedua	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik.....	20
Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir.....	77
Gambar 3. Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart.....	80

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Pencapaian Kriteria Ketuntasan Kreativitas Siswa	119
Diagram 2. Data Jumlah Siswa dengan Nilai Kreativitas Dibawah Standar ...	155
Diagram 3. Peningkatan Nilai Kreativitas Mencipta Desain Siswa.....	156
Diagram 4. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir Lancar.....	156
Diagram 5. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir Luwes	157
Diagram 6. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir Orisinil.....	158
Diagram 7. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir Mengelaborasi.....	158
Diagram 8. Nilai Kreativitas Rata-Rata Siswa.....	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	169
Lampiran 2. Reliabilitas	209
Lampiran 3. Analisis Data	217
Lampiran 4. Dokumentasi	228
Lampiran 5. Surat-Surat.....	23

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja agar anak didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional jenis dari pendidikan menengah salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan tingkatan pendidikan yang menekankan pada bidang keahlian tertentu yang harus dimiliki oleh siswa. Hal tersebut yang mendasari setelah lulus SMK, siswa harus memiliki dan menguasai keahlian tertentu. Keahlian yang harus dimiliki oleh siswa secara individu (mandiri) dikarenakan orientasi keberadaan SMK adalah untuk menjadi tenaga kerja ahli pada bidang keahlian tertentu. Keahlian yang bukan hanya dalam segi kajian (teori), akan tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktek yang menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya siswa kesulitan memperoleh yang seharusnya mereka dapatkan baik dalam segi kajian maupun pengaplikasiannya.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa di SMKN 1 Sewon dalam pembelajaran desain busana, siswa belum bisa mencetuskan ide dalam membuat sebuah desain, khususnya desain busana pesta. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran mendesain busana adalah beberapa contoh desain yang sudah jadi. Siswa cenderung pasif, pembelajaran tergantung sepenuhnya pada inisiatif guru sebagai sumber belajar, sehingga hasil desain siswa tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan oleh guru. Siswa kurang memanfaatkan perpustakaan dan laboratorium komputer sebagai referensi sumber belajar. Siswa kurang mampu menggambar desain busana pesta secara detail terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian dan cenderung meniru sampel gambar. Siswa kurang mampu mengembangkan desain sesuai sumber ide ataupun tema. Hal ini merupakan salah satu identifikasi kurangnya kemampuan siswa yang diperjelas dengan masih adanya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM $\pm 60\%$, sedangkan KKM yang ditentukan SMKN 1 Sewon yaitu 80.00.

Dari semua permasalahan diatas maka diperlukan media untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan siswa memiliki pemahaman dan ketrampilan yang baik dan yang pastinya berimbas terhadap hasil belajar siswa yang baik pula. Untuk itu sangat diperlukan kecocokan dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam suatu mata diklat yang memperhatikan masukan (*input*), proses belajar sehingga akan menentukan hasil belajar yang sesuai dalam segi teori maupun praktek. Media merupakan komponen pembelajaran

yang mempunyai peran cukup besar dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam setiap mata diklat harus diperhatikan sehingga sikap aktif, kreatif, dan inovatif akan tercapai.

Untuk meningkatkan kreativitas menggambar busana secara optimal, diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Dari berbagai penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, membuktikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dari berbagai jenis media yang ada, media yang tepat digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada di lapangan yaitu media *moodboard* yang termasuk dalam kelompok media gambar. *Moodboard* merupakan media papan berupa analisis tren visual yang dibuat dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari majalah maupun gambar-gambar desain karya desainer dari berbagai referensi. *Moodboard* bertujuan untuk menentukan tujuan, arah, dan panduan dalam membuat karya desain, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk/panduan untuk menciptakan sebuah karya desain

Pencapaian peningkatan kreativitas mendesain dengan menerapkan media pembelajaran *moodboard* dapat diketahui melalui observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu metode penelitian yang relevan dengan permasalahan yang timbul adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yakni penelitian yang dilakukan oleh guru dikelas dengan cara merencanakan,

melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *moodboard* ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada ketrampilan mendesain busana pesta pada mata diklat menggambar busana.

Bertolak dari berbagai uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengungkap dan memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Moodboard* Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI Di SMKN 1 Sewon”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa belum mampu mencetuskan ide dalam membuat desain sesuai sumber ide ataupun tema.
2. Siswa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan cenderung meniru contoh desain tanpa banyak merubah desain tersebut.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran mendesain busana yaitu beberapa contoh gambar desain.

4. Kurangnya pemanfaatan perpustakaan dan laboratorium komputer yang ada di lingkungan sekolah menyebabkan kurangnya referensi sumber belajar.
5. 60% siswa yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 80.00.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah kreativitas mencipta desain busana yang masih rendah sehingga diperlukan media pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan media pembelajaran *moodboard* pada mata diklat menggambar busana pesta di SMKN 1 Sewon. Media pembelajaran *moodboard* digunakan untuk meningkatkan kreativitas mendesain busana karena siswa dapat mengembangkan ide dengan referensi gambar-gambar yang telah disusun sesuai tema. Media pembelajaran ini dipilih dengan pertimbangan diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas. Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) mengacu pada model penelitian Kemmis dan Mc Taggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

D. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

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

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI di SMKN 1 Sewon ?
2. Adakah peningkatan kreativitas mendesain busana dengan menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI di SMKN 1 Sewon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI di SMKN 1 Sewon.
2. Mengetahui peningkatan kreativitas mendesain busana dengan memanfaatkan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI di SMKN 1 Sewon.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. **Bagi Peneliti**, dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan serta sebagai ajang latihan dalam menerapkan teori yang pernah dipelajari di bangku kuliah
2. **Bagi SMKN 1 Sewon**, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dan hasil menggambar siswa.
3. **Bagi Universitas Negeri Yogyakarta**, dapat digunakan untuk menambah koleksi pustaka yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dapat didefinisikan secara berbeda-beda. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Guntur Talajan, 2012: 15). Kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Utami Munandar, 2012: 25). Sedangkan menurut Harvey dalam Atok Miftachul Hudha (2012: 159) kreatif merupakan kemampuan menggali dan mengumpulkan gagasan-gagasan baru yang asing bagi kebanyakan orang atau kemampuan merancang kembali gagasan-gagasan lama dan menempatkannya ke dalam ide-ide yang baru.

Kreativitas dapat berhubungan dengan gagasan-gagasan baru yang berbeda atau kemampuan merancang kembali gagasan lama untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Seseorang yang kreatif dapat melihat segala sesuatu dari cara berbeda dan baru yang biasanya tidak dilihat oleh orang lain.

Mereka yang berfikir kreatif berarti dapat memahami suatu permasalahan dengan baik dan berani mengambil cara baru yang kadang menyimpang dari cara tradisional yang sudah ada atau menyempurnakan cara yang sudah ada.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat dikemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Setiap orang memiliki kreativitas, demikian pendapat Carol K. Bowman dalam Atok Miftachul Hudha (2012: 158), artinya siapa pun kita, dari suku mana pun, dari keluarga apa pun, dari wilayah mana pun, bahkan berapapun usia kita, semua memiliki anugrah berupa kemampuan menjadi kreatif dan inovatif. Berdasarkan analisis faktor, Guilford dalam Guntur Talajan (2012: 12) mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*) dan perumusan kembali (*redefinition*).

Ciri-ciri kreatif adalah hasrat ingin tahu, bersifat terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, berkeinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung melakukan tugas yang berat dan sulit, bergairah, aktif dan mempunyai dedikasi dalam melakukan tugas, berfikir leksibel, menanggapi pertanyaan dan kebiasaan untuk memberikan jawaban yang lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, kemampuan membentuk abstraksi,

semangat dalam penyelidikan dan penemuan, dan keluasan dalam latar belakang kemampuan membaca (Guntur Talajan, 2012: 28).

Menurut Guilford yang tertulis dalam buku karangan Utami Munandar (2012: 167), kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen, ialah memberikan macam-macam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada keragaman jumlah dan kesesuaian. Proses berfikir divergen merupakan kemampuan berfikir dengan menganalisis seluruh permasalahan yang ada, mencari sintesisnya dan kemudian melakukan evaluasi. Seseorang yang berfikir divergen lebih peka terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi, lancar dan orisinil dalam proses berfikir, fleksibel dalam mendefinisikan dan menelaborasi berbagai macam persoalan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri kemampuan kreatif secara umum berupa kelancaran, keluwesan, orisinil dan kemampuan mengelaborasi. Teori Guilford berupa empat komponen dan indikatornya banyak digunakan oleh para ahli di Indonesia. Adapun penjelasan dari keempat komponen beserta indikatornya adalah sebagai berikut:

1) Ketrampilan Berfikir Lancar

Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan (Guntur Talajan, 2012:12). Kelancaran berfikir merupakan proses dimana seseorang mampi menghasilkan banyak gagasan atau pemecahan masalah dalam waktu yang cepat. Adapun indikator kelancaran berfikir menurut Guilford dalam buku karangan Utami Munandar (2012: 192) yaitu:

- a) Menghasilkan banyak gagasan/jawabanyang relevan
- b) Arus pemikiran lancar

Indikator di atas berlaku sebagai tolok ukur kreativitas ditinjau dari segi kelancaran. Seseorang dikatakan mempunyai kelancaran berfikir apabila mampu mengasikkan gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah, maupun dalam menyelesaikan sebuah karya dalam waktu yang cepat. Sebagai contoh, dalam waktu singkat seorang siswa dalam mata pelajaran menggambar busana mampu mencetuskan banyak ide mengenai gambar busana yang akan dibuat.

Siswa yang kreatif mampu memberikan banyak saran atau jawaban ketika menyelesaikan masalah pada gambar busana yang dibuat untuk ketepatan materi yang diberikan yaitu ketepatan penerapan unsur dan prinsip desain, penerapan bagian busana dan juga pelengkap busana. Kelancaran juga dapat diwujudkan ketika seseorang menemukan ide baru, maka dengan cepat orang tersebut mampu menggambarannya atau mewujudkannya dalam suatu karya nyata yang berfariasi.

2) Keluwesan

Keluwesannya adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah (Guntur Talajan, 2012:12). Keluwesan merupakan kemampuan untuk menggambarkan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan indikator dari keluwesan teori Guilford di dalam buku Utami Munandar (2012: 192) yaitu

meliputi kemampuan:

- a) Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam
- b) Mampu mengubah cara atau pendekatan
- c) Arah pemikiran yang berbeda-beda

Indikator tersebut merupakan tolok ukur kemampuan seseorang dalam hal keluwesan berfikir. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan umum seseorang yang mempunyai keluwesan berfikir adalah mampu menyelesaikan permasalahan dengan berbagai macam cara atau alternatif yang baru. Seseorang yang memiliki kemampuan berfikir luwes cenderung meninggalkan cara-cara lama yang telah umum dilakukan oleh masyarakat kebanyakan, dan selalu mencari alternative baru dengan mengubah cara pemikiran dari suatu permasalahan.

Banyak sekali penerapan konsep keluwesan sebagai salah satu komponen kreativitas. Kemampuan ini dapat ditunjukkan dalam hal pembuatan proporsi yang luwes antara tubuh, wajah, tangan dan kaki, efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar yang baik.

3) Orisinalitas

Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, otentik, tidak klise (Guntur Talajan, 2012:12). Definisi ketrampilan berfikir orisinil menurut Guilford dalam buku karangan Utami Munandar (2012: 192) yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim, yang

lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.

Orisinalitas adalah tentang keaslian suatu gagasan atau produk yang dihasilkan seseorang, dimana gagasan atau produk tersebut bukanlah hasil jiplakan dari karya atau penemuan orang lain. Sehingga dapat dikatakan orisinal apabila karya tersebut benar-benar sesuatu yang sangat berbeda dari karya-karya sebelumnya. Seperti halnya indikator orisinalitas di atas, makna dari kemampuan berfikir orisinal lebih menekankan pada kemampuan untuk menghasilkan karya yang baru, unik dan tidak biasa ditemukan di lingkungan umum berupa desain yang berbeda dari yang lain dan pusat perhatian yang unik dan menarik.

4) Ketrampilan Mengelaborasi

Mengelaborasi merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci (Guntur Talajan, 2012: 12). Adapun indikator dari ketrampilan mengelaborasi menurut Utami Munandar (2012: 192) dapat disebutkan sebagai berikut:

- a) Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan
- b) Memperinci detail-detail
- c) Memperluas suatu gagasan

Elaborasi, secara umum merupakan kemampuan untuk memperinci permasalahan untuk dicari jalan penyelesaiannya, serta kemampuan untuk memperkaya detail dari gagasan atau produk sehingga lebih bervariasi. Dapat diartikan bahwa memperinci adalah kemampuan untuk menguraikan

permasalahan yang dihadapi. Setelah diuraikan, maka permasalahan akan lebih sederhana dan lebih mudah untuk dimengerti sehingga akan lebih mudah untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Sedangkan pengertian dari menambah detail dari obyek, gagasan atau situasi adalah kemampuan untuk memperkaya, atau lebih mudahnya adalah menambah variasi dari suatu objek agar terlihat lebih menarik. Hubungannya dengan konsep kreativitas adalah bahwa kemampuan untuk memperkaya detail suatu obyek akan menghasilkan komposisi yang unik dan lain dari yang lain. Dapat juga ditunjukkan dengan menghasilkan bermacam-macam kombinasi warna dan ketepatan dalam teknik penyelesaian gambar. Dengan begitu, maka akan terciptalah suatu produk yang baru atau relatif berbeda dari produk yang sudah ada sebelumnya.

c. Tes Kreativitas

Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, hanya saja bagaimana orang tersebut mengembangkannya sehingga kemampuan yang dimilikinya tersebut akan berbeda-beda. Salah satu kendala konseptual utama terhadap studi kreativitas adalah pengertian tentang kreativitas sebagai sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius (Utami Munandar, 2012: 7). Seperti halnya yang dikemukakan oleh Atok Miftachul Hudha (2012: 158), tidak sepenuhnya benar jika ada anggapan yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan bakat pribadi sejak lahir.

Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Kreativitas seseorang dapat diukur menggunakan tes kreativitas yang telah ditetapkan kriteria pengukurannya. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur tinggi rendahnya kreativitas seseorang dengan melihat aspek-aspek tertentu. Banyak sekali alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kekurangan dan kelebihan tergantung dari aspek mana akan mengukur kreativitas seseorang.

Tes yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kreativitas seseorang terdiri dari bentuk verbal dan bentuk figural, keduanya berkaitan dengan proses kreatif dan meliputi jenis berfikir yang berbeda-beda (Utami Munandar, 2012: 65). Tes kreativitas dapat bersifat figural, jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk gambar. Tes kreativitas dalam penelitian ini tes kreativitas figural, tes kreativitas figural adalah sebuah tes yang berisi tugas siswa mengamati media *moodboard*, dan siswa menggambar utuh desain busana pesta dari pengamatan siswa sendiri.

Untuk dapat mengukur tingkat kreativitas siswa, maka dalam pembuatan instrument tes tidak lepas dari komponen kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan kemampuan mengelaborasi. Begitu juga pada saat membuat pedoman penilaian untuk mengukur tes kreativitas, tentu saja menggunakan komponen kreativitas, Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengetahui peningkatan kreativitas menggambar busana pesta dengan menggunakan media *moodboard* baik secara umum maupun dari masing-masing komponen kreativitas.

2. Pembelajaran Menggambar Busana

a. Pengertian Pembelajaran

Di dunia pendidikan banyak teori tentang pembelajaran. Pandangan seorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya dalam belajar atau membelajarkan orang lain dalam tingkah laku melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses aktifitas interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Toto Ruhimat, dkk, 2011: 181). Martinis Yamin dan Bansu Ansari (2012: 22) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma/ standar yang berlaku.

Menurut Oemar Hamalik (2005: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Sedangkan menurut E Mulyasa (2006: 117) pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Pengertian lain tentang pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, (2009: 1) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan

nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Dari beberapa pendapat tentang pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terencana, melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang didukung oleh materi, alat, media, dan evaluasi untuk memberikan bantuan atau kemudahan dalam prose belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun ciri khas yang terkandung dalam system pembelajaran (Oemar Hamalik, 2005 : 66), yaitu:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur system pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur system pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada system pembelajaran.
- 3) Tujuan, system pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak di capai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara system yang dibuat oleh manusia dan system yang alami (natural). Tujuan utama system pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang system ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain system pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan system pembelajaran tersebut.

Tujuan umum diadakannya pembelajaran untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang harus secara keseluruhan sebagai suatu hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dapat dihasilkan dalam pembelajaran menggambarkan busana adalah berupa pengetahuan intelektual, ketrampilan maupun sikap ilmiah.

b. Pendekatan Pembelajaran Saintifik

Pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum, tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran. Istilah mengajar dan belajar merupakan dua peristiwa yang berbeda, namun terdapat hubungan yang erat, bahkan terjadi kaitan dan interaksi saling mempengaruhi dan menunjang satu sama lain.

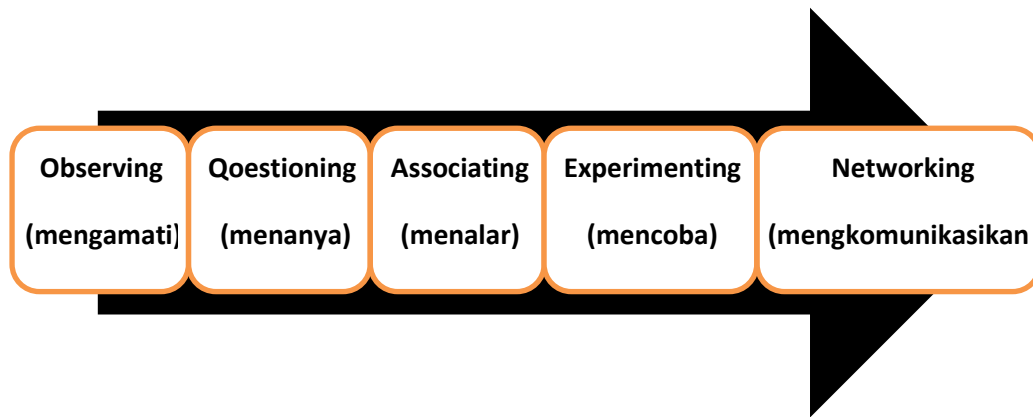
Menurut Sumanto dalam Sitiatawa Rizema Putra (2013: 40), sains merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Sains merupakan suatu cara untuk mempelajari aspek-aspek tertentu dari alam secara terorganisir, sistematis, dan melalui metode-metode saintifik yang terbakukan. Ruang lingkup sains terbatas pada hal-hal yang dapat dipahami oleh indra (penglihatan, sentuhan, pendengaran, rabaan dan pengecap). Sedangkan yang disebut metode saintifik ialah langkah-langkah yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh suatu kesimpulan ilmiah (Sitiatawa Rizema Putra, 2013: 41). Dalam Materi Sosialisasi Kurikulum 2013 Kemendikbud, pendekatan ilmiah (*saintifik approach*) dalam pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau

situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah.

Pendekatan saintifik dipilih dalam penelitian ini karena pada saat ini setiap sekolah diwajibkan menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik. Metode saintifik pada dasarnya merujuk kepada model penelitian yang dikembangkan oleh Francis Bacon dalam Sitiatava Rizema Putra (2013: 42), metode tersebut memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah (dari fakta yang ditemukan di lingkungan).
- 2) Mengumpulkan data yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.
- 3) Memilih data yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.
- 4) Merumuskan hipotesis (dugaan ilmiah yang menjelaskan data dan permasalahan yang ada, sehingga dapat menentukan langkah penyelesaian masalah lebih lanjut).
- 5) Menguji hipotesis dengan mencari data yang lebih factual (mengadakan eksperimen)
- 6) Menguji keakuratan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya supaya bisa menentukan tindakan terhadap hipotesis tersebut (mengkonfirmasi, memodifikasi atau menolak hipotesis).

Metode saintifik juga sering disebut metode induktif, sebab dalam prosesnya, metode saintifik dimulai dari hal-hal yang bersifat spesifik ke kesimpulan yang bersifat general. Berikut langkah-langkah pembelajaran saintifik mengacu pada Materi Sosialisasi Kurikulum 2013 Kemendikbud:



Gambar 1. Langkah Pembelajaran Pendekatan Saintifik

1) Mengamati (*Observing*)

Mengamati yaitu menentukan suatu objek atau peristiwa dengan menggunakan indra (Sitiatava Rizema Putra, 2013: 58). Mengamati mengutamakan kebermanaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Mengamati memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermanaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi peserta didik menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2) Menanya (*Questioning*)

Pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah “pertanyaan” tidak selalu dalam bentuk “kalimat tanya”, melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan

tanggapan verbal. Kegiatan bertanya menurut Sitiatava Rizema Putra (2013: 248-249), berguna untuk:

- (a) Mendapatkan informasi
- (b) Menggali pemahaman siswa
- (c) Membangkitkan respons siswa
- (d) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa
- (e) Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui oleh siswa
- (f) Memfokuskan perhatian pada sesuatu yang dikehendaki oleh guru
- (g) Membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa guna menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

3) Menalar (*Associating*)

Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif dari pada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

4) Mencoba (*Experimenting*)

Percobaan yaitu menyelidiki, memanipulasi bahan, dan pengujian hipotesis untuk menentukan hasil (Sitiatava Rizema Putra, 2013: 60). Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai.

5) Jejaring/ mengkomunikasikan (*Networking*)

Jejaring yang dimaksudkan disini adalah mengkomunikasikan pengetahuan yang telah peserta didik dapatkan. Mengkomunikasikan dapat menggunakan kata-kata tertulis dan lisan, grafik, table, diagram, dan presentasi informasi lainnya, termasuk yang berbasis teknologi (Sitiatava Rizema Putra, 2013: 59).

Berdasarkan penjelasan diatas, proses pembelajaran dalam penelitian ini akan mengacu pada langkah-langkah pendekatan saintifik yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*experimenting*) dan jejaring/ mengkomunikasikan (*networking*).

c. Tinjauan Tentang Mata Diklat Menggambar Busana

Materi pelajaran di sekolah kejuruan dibagi atas tiga aspek dasar yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Aspek normatif memberikan pelajaran nilai-nilai positif dari dalam kehidupan, aspek adaptif memberikan pembelajaran ilmu pengetahuan yang dapat diadaptasi dalam kehidupan dan aspek produktif memberikan pembelajaran ketrampilan yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan suatu barang atau karya dalam kehidupan. SMKN 1 Sewon terbagi dalam beberapa bidang keahlian yaitu tata kecantikan rambut, tata kecantikan kulit, jasa boga, patiseri, usaha perjalanan wisata, akomodasi perhotelan, dan yang terakhir adalah bidang keahlian busana butik. Secara khusus tujuan program keahlian busana butik adalah membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar berkompeten.

Mata pelajaran menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran praktek di SMKN 1 Sewon, jurusan busana butik. Sedangkan materi mendesain busana merupakan salah satu materi kelas XI pada kurikulum KTSP. Standar kompetensi (SK) dari materi pokok tersebut adalah “menggambar busana” sedangkan Kompetensi Dasar (KD) materi tersebut “penyelesaian pembuatan gambar”. Kompetensi Pembuatan Desain Busana Pesta pada mata diklat Menggambar Busana yang tercantum dalam Silabus Busana Butik Kelas XI di SMKN 1 Sewon dijelaskan pada table berikut:

Table 1. Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana SMKN 1 Sewon

SILABUS

NAMA SEKOLAH	: SMKN 1 SEWON
MATA PELAJARAN	: DESAIN BUSANA
KELAS/SEMESTER	: XI/1,2
STANDAR KOMPETENSI	: Menggambar Busana (Fashion Drawing)
KODE KOMPETENSI	: 103.KK.01
ALOKASI WAKTU	: 48 X 45 MENIT

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Memahami bentuk bagian-bagian busana	- Bagian busana diidentifikasi sesuai dengan desain - Macam-macam bagian busana dituangkan dalam bentuk gambar	Bagian-bagian busana yang meliputi : garis leher, kerah, lengan, trimming, rok, celana, blus, jaket	- Menjelaskan pengertian bagian-bagian busan - Mengidentifikasi bagian-bagian busana	- Test tertulis - Pengamatan - Hasil kerja	6	12(24)		<i>Dasar-dasar Menggambar</i>, 2004.MGMP Tata Busana. Yogyakarta
2.Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tlpe tubuh manusia	- Proporsi tubuh anak diidentifikasi sesuai dengan usia - Proporsi tubuh wanita dan pria di buat sesuai dengan perbandingan	- Maca-macam bentuk tubuh - Proporsi tubuh anak - Proporsi tubuh	- Menjelaskan pengertian proporsi tubuh dalam desain - Melakukan identifikasi	- Test tertulis - Pengamatan - Hasil kerja	8	17(34)		Goet Poespo, 2000, <i>Teknik Menggambar Mode Busana</i> , Kanisius Yogyakarta

	tinggi badan dan tinggi kepala yang proporsional (8,5 tinggi X kepala	wanita	ukuran proporsi sesuai usia					
	• Pengembangan gerak tubuh / pose/ gaya	• Proporsi tubuh pria • Gerak tubuh/ pose/ gaya						

3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana	• Desain busana ditentukan sesuai dengan kesempatan pemakaian • Pengembangan desain busana dengan menggunakan berbagai macam sumber ide • Sumber ide dan thema di tuangkan dalam desain busana kerja, busana pesta, busana casual dll • Penerapan bagian-bagian busana dalam mendesain.	• Macam-macam busana sesuai dengan kesempatan pemakaian yaitu : busana rumah, busana casual, busana kerja, busana pesta	• Menjelaskan pengertian dari desain busana • Menerapkan pembuatan desain busana sesuai dengan kesempatan, tema, dan sumber ide • Melakukan teknik penyelesaian secara sederhana	• Test tertulis • Pengamatan • Hasil kerja	8	45(90)		Goet Poespo, 2000, <i>Teknik Menggambar Mode Busana</i> , Kanisius Yogyakarta
4. Penyelesaian pembuatan gambar	• Penentuan jenis alat atau bahan untuk menyelesaikan gambar dengan tepat (mis : pensil, cat air, pensil	• Teknik penyelesaian gambar busana secara kering • Teknik penyelesaian	• Menjelaskan pengertian penyelesaian busana	• Test tertulis • Pengamatan • Hasil kerja	6	20(40)		Desain Busana lanjut

	warna, cat poster dll) • Penggunaan alat dan bahan untuk penyelesaian secara kering sesuai dengan standar pekerjaan • Penggunaan alat dan bahan untuk penyelesaian secara basah sesuai dengan standar pekerjaan • Teknik penyajian gambar	ngambar busana secara basah • Teknik penyajian gambar yang mencakup : desain sketsa, desain sajian, desain produksi, desain tiga dimensi	• Mengidentifikasi macam-macam penyelesaian busana • Melakukan penyelesaian busana secara basah dan secara kering • Menjelaskan pengertian macam-macam teknik penyajian gambar • Menerapkan berbagai macam teknik penyajian dalam menggambar busana					
--	--	---	--	--	--	--	--	--

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

3. Desain Busana Pesta

a. Pengertian Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran satu objek atau benda (Sri Widarwati, 1993: 2). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 4) desain busana merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Desain merupakan langkah awal dari proses pembuatan suatu produk dan menjadi pedoman dalam mewujudkan suatu karya hasil kreativitas. Sedangkan menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 1) desain busana merupakan rancangan gambar model busana yang di dalamnya terdapat unsur dan prinsip desain yang menjadi dasar dalam mendesain busana sehingga membentuk desain busana yang dapat dipahami oleh orang yang melihatnya.

Dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah suatu rancangan gambar model busana yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Desain dihasilkan melalui pemikiran, berbagai pertimbangan,

perhitungan, dan tidak boleh meninggalkan diri dari alam, cita, rasa serta kegemaran orang banyak. Hasilnya, desain yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar, dengan mudah data ditangkap pengertian dan maksudnya oleh orang lain sehingga dengan mudah dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Secara umum desain dibagi menjadi dua garis besar, yaitu desain struktur dan desain hiasan:

1) Desain struktur

Desain struktur yaitu desain yang berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda, sehingga mutlak dibuat suatu garis luar yang disebut siluet (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 1). Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana. Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana, karenapotongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat. berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam bentuk huruf sebagai berikut, yaitu siluet A, Y, I, H, S, X, T dan L (Afif Ghurub Bestari, 2011: 5). Namun apabila detail ini ditemukan pada desain struktur, fungsinya hanyalah sebagai pelengkap.

2) Desain hiasan

Desain hiasan pada busana adalah bagian-bagian dari bentuk struktur yang tujuannya untuk memperindah model busana (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 4). Desain busana hiasan ini dapat berbentuk krah, saku, renda-renda, pita hias, biku-biku, kancing, lipit-lipit, sulaman dan lain-lain (Sri

Widarwati, 1993: 5). Berdasarkan pengertian tersebut desain hiasan adalah bagian-bagian yang terdapat pada busana yang fungsinya untuk memperindah bentuk busana yang dibuat. Sifat desain hiasan tidak harus ada di setiap busana. Sebagai contoh, setiap baju tidak harus mempunyai krah atau saku, namun harus jelas siluetnya. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11) desain hiasan yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Hiasan harus digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharanya.

Berdasarkan syarat-syarat diatas, bahwa desain hiasan tidak harus ada di setiap busana, digunakan secara terbatas dan tidak berlebihan, letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya, dan hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharanya.

b. Unsur dan Prinsip Desain

Unsur dan prinsip desain merupakan pengetahuan yang dapat digunakan oleh seorang desainer untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam membuat desain.

1) Unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993:7). Menurut Heni Rohaeni

dan Yadi Mulyadi (2013: 6) unsur atau elemen desain bisa dipahami sebagai semua unsur yang menyusun sebuah desain. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, penyusun menyimpulkan bahwa unsur dan prinsip desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun dan mewujudkan suatu rancangan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain menurut Yoga dalam Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 6) terdiri atas unsur garis (*line*), bentuk (*shape*), arah (*direction*), ukuran (*size*), tekstur (*texture*), warna (*color*) dan nilai gelap terang (*value*).

a) Garis

Garis yaitu unsur desain berupa objek yang tersusun dari persilangan dua titik. Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993:7). Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Dalam desain busana, garis mempunyai fungsi membatasi bentuk strukturnya/siluet, membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan ataupun model, menentukan siluet busana, dan memberi arah atau pergerakan.

Menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 2) garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- (1) Garis lurus mempunyai sifat stabil dan kaku
- (2) Garis lengkung memiliki sifat fleksibel dan lembut

Dalam menggambar desain busana, menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 12) garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- (1) Membatasi garis strukturnya atau siluet
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princess* dan garis *empire*.

Melalui garis yang diterapkan pada busananya perancang berkomunikasi melalui karyanya. Dengan garis tersebut dapat diketahui pesan perancang yang tertuang dalam karyanya sehingga selain sebagai hiasan, siluet sebuah busana dapat diketahui oleh perancangnya. Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa garis adalah hasil goresan benda keras diatas suatu permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Selain itu garis juga mempunyai sifat-sifat tertentu

b) Arah

Arah adalah unsur desain berupa orientasi objek garis pada suatu bidang desain. Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertical), dan miring (diagonal) (Sri Widarwati, 1993:8). Sedangkan pendapat Afif Ghurub Bestari (2011: 12), arah dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Tiap arah mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap setiap orang yang mengamatinya. Sifat-sifat arah garis menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 10-11) dibagi menjadi tiga, yaitu:

- (1) Arah garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- (2) Arah garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- (3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan lebih hidup kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat (dinamis).

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa arah dan garis sangat berhubungan. Garis lurus bisa memiliki arah vertikal, horizontal, dan diagonal, selain garis lurus juga terdapat garis lengkung.

Dalam penerapan pada umumnya, misalnya motif garis horizontal, cocok bagi seseorang yang mempunyai tubuh tinggi kurus, dan vertikal cocok digunakan untuk seseorang yang bertubuh gemuk pendek.

c) Bentuk

Bentuk dalam elemen desain yaitu unsur desain berupa objek yang mempunyai area tertentu. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 12), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 10) unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi ialah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 13) bentuk juga dibedakan menjadi empat menurut sifatnya yaitu:

- (1) Bentuk nauralis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- (2) Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran.
- (3) Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.
- (4) Bentuk abstrak.

Setiap benda mempunyai bangun dan bentuk plastis. Bangun ialah bentuk benda yang polos seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebutkan sifatnya yang bulat, persegi, segitiga, ornamental, tidak teratur, dan sebagainya. Bentuk plastis ialah bentuk benda sebagaimana terlihat dan terasa karena unsur nilai gelap terang,

sehingga kehadiran benda itu tampak dan terasa lebih hidup dan memainkan peran tertentu dalam lingkungannya.

Dari beberapa pernyataan tentang bentuk diatas, dapat diketahui bahwa bentuk adalah perwujudan nyata suatu benda yang dapat dilihat atau dirasakan dan memiliki dimensi. Bentuk terdiri dari bentuk dua dimensi yaitu bidang datar, bentuk tiga dimensi yaitu ruang yang bervolum dan bentuk geometris

d) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Ukuran adalah unsur desain yang mengacu pada area yang digunakan untuk membentuk suatu objek (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 9). Afif Ghurub Bestari (2011: 13) mengungkapkan bahwa ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa ukuran dapat mempengaruhi panjang pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk, yang dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain

e) Nilai gelap terang (*value*)

Nilai gelap terang yaitu suatu sifat warna yang menunjukkan kualitas kebenderangan (*brightness*) atau kegelapan (*darkness*). Nilai gelap terang ialah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati 1993 : 10), nilai ini menunjukkan terang gelapnya corak warna yang digunakan dalam busana. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya, ada bagian yang terang ada bagian yang gelap (Afif Ghurub Bestari, 2011: 14).

Busana pesta pada umumnya menggunakan warna gelap atau mencolok (warna terang berkilau). Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih. Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara

bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang kecil berisi warna terang berada disebuah bidang yang lebar dan berwarna gelap maka akan tampak ketidak harmonisannya.

f) Warna

Warna pada busana memiliki kemampuan untuk menyamarkan kekurangan dan menonjolkan kelebihan pada pemakai, karena warna dapat memberi pengaruh pada bentuk dan ukuran. Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis disain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan menarik (Sri Widarwati, 1993 : 12). Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting.

Masih menurut Sri Widarwati (1993: 14), terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- (1) Kombinasi warna *analogus* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna contoh: kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll.
- (2) Kombinasi warna *monochromatic* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda dll.
- (3) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan didalam lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- (4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contoh merah, biru dan kuning.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa warna memiliki daya tarik tersendiri, selain itu pemilihan motif dan kombinasi warna dapat memberikan kesan gemuk atau kurus. Selain itu keindahan dalam suatu busana sangat dipengaruhi oleh pemilihan kombinasi warna.

Dalam penerapan busana misalnya untuk seseorang yang bertubuh kurus sebaiknya menggunakan warna-warna panas, agar terlihat lebih gemuk, dan untuk seseorang yang bertubuh gemuk sebaiknya menggunakan warna-warna yang dingin, ini agar terlihat sedikit kurus.

g) Tekstur

Tekstur adalah unsur desain yang mengacu pada kualitas permukaan suatu objek. Tekstur menurut Sri Widarwati (1993 : 14) adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan sifat-sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 13), tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat, diraba dan dirasakan. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau licin. Pengaruh tekstur pada model

menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 10) adalah sebagai berikut:

- (1) Tekstur mengkilap akan lebih banyak memantulkan cahaya sehingga menimbulkan efek gemuk atau besar pada pemakai, sedangkan sebaliknya untuk tekstur yang kusam dapat memberikan kesan mempersempit objek.
- (2) Tekstur kasar akan memberi tekanan pada pemakai dan memberikan efek gemuk, sedangkan tekstur halus tidak mempengaruhi ukuran pemakai asalkan tidak mengkilap.
- (3) Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan, karena tekstur ini tidak mengikuti bentuk badan seseorang, akan tetapi bagi orang yang gemuk sebaiknya tidak menggunakan tekstur kaku.
- (4) Tekstur lemas jika diterapkan pada model berbentuk siluet H akan menonjolkan bentuk badan dengan jelas, tetapi untuk model berkerut akan memberikan efek luwes.
- (5) Tekstur tembus terang kurang sesuai untuk orang berbadan gemuk atau kurus karena akan memperlihatkan garis-garis bentuk badan dengan jelas.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa tekstur adalah suatu garis, bidang atau bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Dalam penerapan sehari-hari, misalnya untuk seseorang yang memiliki tubuh gemuk sebaiknya menggunakan bahan dengan tekstur polos sehingga tidak terlihat lebih gemuk, kemudian untuk seseorang yang bertubuh kurus sebaiknya menggunakan bahan dengan tekstur tebal dan bermotif.

2) Prinsip Desain

Prinsip dari suatu desain dapat digunakan untuk menambah nilai suatu busana yang dipakai (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 11). Menurut Sri Widarwati (1993 : 15) prinsip disain yaitu suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek

tertentu. Dalam pembuatan disain busana prinsip disain sangat penting dan prinsip disain harus diperhatikan dengan cermat karena unsur-unsur yang ada pada prinsip disain tersebut sangat berpengaruh dalam hasil suatu disain. Adapun prinsip-prinsip disain sebagai berikut:

a) Keselarasan/ Keserasian/ Harmoni

Afif Ghurub Bestari (2011: 17) mengungkapkan bahwa harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Keselarasan dalam pengertiannya yang pokok berarti kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau juga antara unsur yang satu dengan yang lainnya pada suatu susunan (komposisi). Menurut Sri Widarwati (1993 : 15-17) keselarasan atau keserasian dapat dicapai dengan tiga hal yaitu:

- (1) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- (2) Keserasian dalam tekstur
- (3) Keserasian dalam warna

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa keselarasan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide.

b) Perbandingan / Proporsi

Menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 13) perbandingan atau *proportion* adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan sehingga perbandingan dan penyusunan objek akan menghasilkan keseimbangan dan kesatuan. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17), proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan suatu kesatuan yang menarik, perlu diketahui bagaimana cara menentukan hubungan jarak yang tepat dan membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional. Pada desain busana, bagian-bagian busana yang mempunyai perbandingan yang sesuai dan menyeluruh dalam satu model akan sebanding pula dengan orang yang memakainya sehingga menghasilkan keselarasan.

Dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain sehingga menghasilkan keseimbangan dan kesatuan. Dalam penerapan pada umumnya, misalnya dalam suatu busana antara warna yang bercorak dengan warna polos seimbang, kemudian untuk hiasan pun demikian, sehingga dalam satu busana tidak terlalu banyak hiasan.

c) Irama (*Rhythm*)

Irama (*rhythm*) pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Menurut Sri Widarwati (1993: 17),

irama yaitu pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 13) ritme dalam busana adalah bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 18), irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian yang lain. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain dalam suatu irama minimal dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu :

1) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam suatu desain busana yaitu proses pengulangan bentuk secara teratur misalnya pengulangan unsur garis, warna, atau bentuk (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 14). Menurut Sri Widarwati (1993 : 17) pengulangan adalah

suatu cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengulangan adalah penggunaan suatu unsur disain seperti garis, tekstur, ruang, warna dan corak untuk menghasilkan irama yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

2) Radiasi

Menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 14), ritme melalui pancaran atau radiasi maksudnya adalah apabila model busana atau desain yang dibuat dengan unsur garis-garis, kerut-kerut, yang berpusat atau memancar pada titik pusat perhatian, busana itu akan menghasilkan irama yang indah dilihat. Garis yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi (Sri Widarwati, 1993: 21). Jadi dapat disimpulkan bahwa radiasi adalah garis maupun kerutan yang memancar pada titik pusat perhatian.

3) Peralihan ukuran

Menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 14) peralihan ukuran pada desain busana misalnya pengulangan bentuk ukuran kecil ke besar atau sebaliknya. Seperti halnya menurut Sri Widarwati (1993: 21) yang dimaksud dengan peralihan ukuran ialah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya.

Perubahan tersebut dapat diterapkan pada rok, blus, dress, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa peralihan ukuran adalah suatu rangkaian yang berdekatan yang berubah secara bertahap dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya sehingga menghasilkan irama.

4) Pertentangan dan kontras

Menurut Sri Widarwati (1993: 21), pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan. Sedangkan menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 11) pertentangan dapat dihasilkan dari pertentangan unsur-unsur desain, misalnya pertentangan antara kain bermotif yang berbeda, garis horizontal dengan garis vertical, pertentangan garis diagonal kiri dan kanan ataupun pertentangan bentuk kotak dengan garis.. Dalam penerapan pada umumnya, irama bisa dilihat dari kombinasi corak, hiasan atau pelengkap busana. Misalnya untuk kombinasi kain bermotif dan polos, peletakkannya bisa secara berseling, sehingga tercipta irama.

d) Pusat perhatian

Menurut (Sri Widarwati, 1993: 21) disain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 15)

mengungkapkan bahwa pusat perhatian dalam desain yaitu penekanan untuk memfokuskan bagian model yang paling menarik dan penting untuk ditonjolkan adalah untuk mengalihkan pandangan atau pusat perhatian dari orang yang melihatnya.

Pusat perhatian dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu terpenting dalam suatu desain busana. Pusat perhatian (*center of interest*) pada busana dapat diterapkan pada kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 18), antara lain sebagai berikut:

- (1) Apa yang akan dijadikan aksen
- (2) Bagaimana menciptakan aksen
- (3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- (4) Dimana aksen ditempatkan

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu-satunya pusat perhatian. Dalam penerapan busana pada umumnya pusat perhatian dapat dilihat misalnya pada kancing, aksesoris atau kombinasi corak.

e) Keseimbangan

Keseimbangan (balance) yaitu prinsip desain yang menyusun suatu unsur desain sehingga terbentuk suatu desain yang stabil (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 11). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17), keseimbangan antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan dalam bentuk dan warna sehingga dapat menimbulkan perhatian yang seimbang atau sama.

Keseimbangan merupakan prinsip disain yang paling banyak menuntut kepekaan perasaan. Dalam menyusun benda atau menyusun rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat. Kesan keseimbangan tidak berarti statis dan monoton. Menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 12), keseimbangan dibagi menjadi empat bagian yaitu:

- (1) Keseimbangan simetris (*formal balance/ bisimetris*) yaitu objek yang menimbulkan perhatian yang sama antara bagian kiri dan kanan.
- (2) Keseimbangan asimetris (*informal balance/ accult*) yaitu keseimbangan yang menimbulkan perhatian yang berbeda antara kanan dan kiri.
- (3) Keseimbangan obvikus yaitu keseimbangan yang menunjukkan keseimbangan komponen kiri dan kanan berbeda, tetapi memiliki daya tarik yang sama kuat
- (4) Keseimbangan radial (*radial balance*) yaitu keseimbangan yang dicapai ketika objek-objek ditempatkan secara menyebar dari suatu titik pusat keseimbangan, tetapi memiliki perbandingan yang sama kuat.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa keseimbangan adalah merupakan prinsip disain yang paling menuntut kepekaan perasaan khususnya dalam pengaturan unsur-unsur disain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pemakaiannya.

c. Sumber Ide *Ombre Style*

1) Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru (Sri Widarwati, 1996: 58). Pengambilan ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busana yang dibuat. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana. Menurut Widjiningasih (1990: 70), yang dimaksud dengan sumber ide ialah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi untuk membuat desain baru yang kreatif.

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 172) dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a) Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.
- c) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional,

misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA Game, Asean Games, dari pakaian upacara 17 Agustus.

Dalam tiga kelompok besar sumber ide di atas ada bagian dari kelompok tersebut yang dapat dijadikan sumber ide, hal ini tergantung pada desainernya. Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 172) berikut hal-hal yang dapat diambil sebagai sumber ide:

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang, dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d) Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok, misalnya bahannya terbuat dari sutra.

Proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari suatu sumber ide yang akan dipakai, suatu kreasi yang dirancang tidak harus dengan syarat-syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada desain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

2) Sumber Ide *Ombre Style*

Tema yang digunakan adalah tema warna yaitu *Ombre Style*. *Ombre* biasa disebut juga dengan gradasi warna (*color gradient*). Pada dasarnya warna mempunyai 3 dimensi, yaitu *hue*, *saturasi* dan *luminence*.

a) *Hue*

Hue pada dasarnya adalah perbedaan warna karena adanya perbedaan panjang gelombang (Eko Nugroho, 2008: 13). Walaupun *hue* merupakan perbedaan warna, namun perbedaan warna ini tetap mempunyai satu kesatuan. Misalnya merah ke kuning, atau kuning ke biru, maka akan timbul warna diantara merah menuju kuning atau kuning menuju biru.

b) *Saturasi*

Saturasi adalah ukuran kemurnian warna (Eko Nugroho, 2008: 13). Dalam pewarnaan, cara menambah *saturasi* dengan menambahkan warna hitam atau abu-abu dan untuk mengurangnya dapat menggunakan warna putih atau warna komplemennya. *Saturasi* merupakan masalah intensitas dan kekaburan/ hilangnya warna.

c) *Luminence*

Luminence/ brightness atau kecerahan adalah terang atau gelapnya warna pada suatu tampilan (Eko Nugroho, 2008: 14). *Luminence/ brightness* dapat pula dijelaskan sebagai terang vs gelap (*light vs dark*) atau putih vs hitam (*white vs black*) dari warna.

Gradasi dapat masuk dalam ketiga dimensi tersebut. Gradasi adalah peralihan; susunan bertingkat-tingkat (Hamzah Ahmad dan Ananda Santoso, 1996: 140). **Gradasi warna** merupakan perubahan warna dari satu warna ke warna lainnya dalam satu bidang obyek. Hal ini bisa terjadi

pada lebih dari satu warna yang berbeda, bisa dua warna, tiga warna, dan seterusnya tanpa batas. Istilah gradasi warna juga bermakna **mencampur (*gradual blend*) lebih dari 1 warna.**

Gradasi warna yang menjadi tema dalam mendesain busana adalah warna ungu. Ungu merupakan warna yang mewah dan kompleks, banyak disukai oleh tipe orang yang sangat kreatif dan eksentrik. Warna ungu (purple) juga melambangkan bangsawan, spiritualitas, kreativitas, kemakmuran, sensual, kebijaksanaan, dan romantis (Eko Nugroho, 2008: 37).

Ungu merupakan perpaduan warna merah yang penuh semangat dengan biru yang tenang. Gradasi warna ungu yang tepat dapat menciptakan efek yang nyaman. Sumber ide ombre style dapat berupa gambar, warna, jenis benda, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet yang dapat menggambarkan ide. Berikut nama-nama warna ungu (purple colors) menurut Eko Nugroho (2008: 37) dari tingkatan yang paling terang ke tingkatan yang paling gelap:

Table 2. Tingkatan Warna Ungu (Purple Colors)

No	<i>Purple Colors</i>	
1	<i>Lavender</i>	
2	<i>Thistle</i>	
3	<i>Plum</i>	
4	<i>Violet</i>	
5	<i>Orchid</i>	
6	<i>Fuchsia</i>	
7	<i>Magenta</i>	
8	<i>Medium Orchid</i>	
9	<i>Medium Purple</i>	
10	<i>Blue Violet</i>	
11	<i>Dark Violet</i>	
12	<i>Dark Orchid</i>	
13	<i>Dark Magenta</i>	
14	<i>Purple</i>	
15	<i>Indigo</i>	
16	<i>Slate Blue</i>	
17	<i>Dark Slate Blue</i>	

d. Langkah-Langkah Mendesain Busana

Berikut adalah langkah-langkah mendesain busana seperti yang dikemukakan oleh Sri Widarwati (1993: 63-64), yaitu:

- 1) Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan sebagai dasar pembuatan desain busana
- 2) Menggambar perbandingan tubuh, proporsi tubuh disesuaikan dengan model busana yang akan dibuat (bagian busana yang menjadi pusat

perhatian harus dapat diperhatikan dengan jelas). Tentukan garis keseimbangan. Garis pinggang, garis panggul dan garis lutut tepat pada tempatnya

- 3) Menggambar bagian-bagian busana sesuai ide atau gagasan kita. Setiap garis pada bagian busana harus jelas digambar secara kasar terlebih dahulu.
- 4) Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, sehingga tinggal garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis desain yang belum baik diperbaiki, seperti garis kerut, garis lipit dan bagian yang menjadi pusat perhatian
- 5) Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup, selain itu juga untuk memberi gambaran mengenai bahan yang digunakan.

e. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Chodiyah dan Wisri A Mamdi, 1982: 166). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi, siang hari dan malam hari.

Dari uraian diatas, yang dimaksud busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore, maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya. Busana pesta dikelompokkan menjadi lima yaitu:

1) Busana pesta pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta biasanya dilakukan setelah pukul 09.00 WIB (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau. Pemilihan warna sebaiknya

dipilih warna yang muda atau cerah, jangan menggunakan warna berkilau (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10).

2) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut. Warna yang digunakan lebih mencolok atau lebih gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10).

3) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih gelap atau mencolok, berkilau dengan tenun benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10).

4) Busana pesta resmi

Busana pesta resmi adalah busana yang dikenakan pada upacara atau resepsi resmi, misalnya acara kenegaraan (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 11). mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi terlihat mewah. Untuk menghadiri undangan resmi, pada umumnya wanita Indonesia lebih suka mengenakan busana daerah seperti kain dan kebaya, sarung dan kebaya panjang, atau busana daerah lainnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdi, 1982: 166).

5) Busana pesta gala

Busana pesta gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan mode terbuka, *glamour* atau mewah Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Missal: *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain.

f. Karakteristik Busana Pesta

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah sebagai berikut:

1) Siluet Busana Pesta

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Menurut Sri Widarwati (1993: 6) siluet adalah garis luar atau bayang-bayang dari suatu objek, pada desain busana garis luar ini berupa siluet S, A, H, I, Y, X, L dan siluet bustle. Siluet yang biasa digunakan pada busana pesta adalah siluet A, karena lebih memberi kesan feminine dan elegan.

2) Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya (Sri Widarwati, 1993: 70). Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan yang tembus terang, melangsai, mewah dan mahal setelah dibuat.

3) Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan untuk busana pesta pagi pemilihan warnanya sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Sri Widarwati (1993: 70) mengungkapkan bahwa untuk pagi hari dipilih warna yang lembut dan sore hari warna yang cerah. Untuk busana pesta sore menggunakan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok. Sedangkan untuk busana pesta malam, warna yang digunakan lebih mencolok.

4) Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari 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, 1993: 14). Bahan tekstil atau kain mempengaruhi suatu model. Tidak setiap kain cocok untuk macam-macam model, melainkan setiap model harus disesuaikan dengan kain dan tekstur tertentu. Tekstur yang biasa digunakan untuk bahan busana pesta antara lain halus, mengkilap, lembut, tipis dan tembus terang.

g. Teknik Penyelesaian dan Penyajian Gambar

Teknik penyelesaian gambar dibagi menjadi dua, yaitu secara kering dan basah. Alat gambar utama untuk teknik penyelesaian kering diantaranya adalah pensil biasa dan pensil sket, pensil warna/ *aquarel*. *Crayon*/ pastel, spidol dan *marvy*, *conte*, pena dan *marker*, spidol emas dan perak.

Sedangkan alat desain utama untuk penyelesaian basah adalah cat air (*compact/ box*), cat air *liuid (tube)* dan cat poster.

Dalam membuat desain, perlu juga diperhatikan teknik penyajiannya karena hal ini mempengaruhi tujuan penggunaan gambar tersebut. Teknik penyajian gambar menurut Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi (2013: 4), dibagi menjadi empat, yaitu sketsa desain (*design sketching*), sketsa produksi (*production sketching*), penyajian gambar (*presentation drawing*), ilustrasi busana (*fashion illustration*).

1) Sketsa desain (*Design Sketching*)

Afif Ghurub Bestari (2011: 2) menjelaskan bahwa *design sketching* menampilkan rancangan busana berupa sketsa. Sketsa desain adalah sketsa yang menggambarkan sketsa model busana untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang dan dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 4). Gambar sketsa harus jelas, tetapi tidak dilengkapi dengan detail-detail seperti gambar tangan atau kaki. Sketsa ini tidak perlu lengkap, cukup dengan beberapa garis hias saja.

2) Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Sketsa produksi adalah suatu sketsa model busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh, bagian muka, samping dan belakang disertai keterangan yang digunakan untuk tujuan produksi (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 5). *Production sketching* menampilkan rancangan busana tampak depan dan belakang dengan detail digambar jelas (Afif

Ghurub Bestari, 2011: 2). Semua detail seperti kerah, kup, saku, kancing, jahitan, dan hiasan harus digambar dengan jelas. Pembuatan sketsa produksi disertai dengan format lembar produksi (*production sheet*), yaitu lembar yang menguraikan semua keterangan yang diperlukan untuk pembuatan busana meliputi bahan, warna, dan corak.

3) Penyajian Gambar (*Presentation Drawing*)

Penyajian gambar yaitu rancangan model busana yang digambar lengkap mulai dari bagian depan dan belakang pada suatu proses tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna atau corak tertentu (Heni Rohaeni dan Yadi Mulyadi, 2013: 5). Afif Ghurub Bestari (2011: 2) menerangkan bahwa *Presentation drawing* menyajikan gambar tampak depan dan belakang dengan detail digambar lengkap dan jelas serta dilengkapi contoh busana. Penyajian gambar ini perlu dilengkapi dengan contoh kain yang ditempelkan di sebelah atau di bagian bawahan gambar, keterangan atau penjelasan gambar dari rancangan model busana ditulis pada kertas lain.

4) Ilustrasi Busana (*Fashion Illustration*)

Fashion illustration menyajikan gambar dengan proporsi tubuh dibuat lebih panjang sekitar 10½ kali panjang kepala serta bagian-bagian tubuh digambar tidak lengkap, seperti mata digambar satu bagian dan rambut hanya siluetnya (Afif Ghurub Bestari, 2011: 2). Ilustrasi busana yaitu menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebih panjang pada kaki (Heni Rohaeni dan

Yadi Mulyadi, 2013: 6). Untuk ukuran wanita dewasa pada umumnya penggambaran proporsi dengan delapan kali tinggi kepala, sedangkan untuk ilustrasi, Sembilan sampai duabelas kali tinggi kepala. Desain ini biasanya digunakan untuk tujuan promosi yang dimuat di Koran, pamphlet, media elektronik atau buku busana.

Agar suatu desain busana terwujud dengan baik diperlukan wawasan dan pengetahuan, antara lain pengetahuan estetika dan etika busana, pemilihan bahan dan pelengkap pakaian, kepribadian seseorang, serta perkembangan mode busana.

h. Kreativitas Mendesain Busana

Seperti yang telah di kemukakan sebelumnya bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan pengertian mendesain busana adalah suatu rancangan gambar model busana yang di dalamnya terdapat unsur dan prinsip desain yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Jadi kreativitas mendesain busana adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan rancangan gambar model busana yang di dalamnya terdapat unsur dan prinsip desain yang dimana rancangan gambar model busana tersebut baru atau relatif berbeda dengan rancangan yang telah ada sebelumnya. Dalam membuat desain busana, seorang desainer dapat membuat desain baru ataupun sedikit mengubah dari desain yang sudah pernah ada sebelumnya. Desain dari

perancang lain pun dapat digunakan untuk membuat sebuah desain yang baru.

Menurut Guilford yang tertulis dalam buku karangan Utami Munandar (2012: 167) terdapat empat komponen yang digunakan oleh para ahli di Indonesia yaitu kelancaran, keluwesan, orisinal dan kemampuan mengelaborasi. Berikut hal-hal dalam mendesain busana yang dapat diukur dengan kreativitas menggunakan keempat komponen tersebut:

Table 3. Kreativitas Desain Busana

No	Komponen Kreativitas	Disain Busana
1	Ketrampilan berfikir lancar	a. Penggunaan kombinasi warna sesuai tema <i>moodboard</i>
		b. Penerapan pelengkap busana sesuai dengan desain
		c. Pengaplikasian hiasan pada busana dan sesuai dengan desain mengacu pada <i>moodboard</i>
		d. Penyelesaian desain sesuai jenis bahan
2	Ketrampilan berfikir luwes	a. Efek desain sesuai dengan pose dan karakter bahan
		b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose
		c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian

		d. Penerapan pelengkap busana sesuai desain dan kesempatan pakai
3	Ketrampilan berfikir orisinil	a. Pose tidak biasa
		b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa yang lain
		c. Penggunaan irama (bentuk secara teratur, radiasi, peralihan ukuran)
		d. Desain busana menggunakan kombinasi warna mengacu pada <i>moodboard</i>
4	Ketrampilan mengelaborasi	a. Pembuatan desain busana secara detail di setiap bagian busana
		b. Memperkaya detail busana dan tidak monoton
		c. Terdapat variasi desain pada bagian-bagian busana, mengacu pada <i>moodboard</i>
		d. Terdapat pengulangan dari penggabungan macam-macam unsur desain mengacu pada <i>moodboard</i>

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada dasarnya media dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.

Azhar Arsyad (2006: 4-5) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2010: 4-5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Menurut Hamzah Uno dan Nina Lamatenggo (2011: 122) media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Sedangkan menurut Arief Sadiman, dkk (2011: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar. Daryanto (2010: 5-6) mengemukakan bahwa secara umum media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2006: 33) di bagi kedalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang di proyeksikan, meliputi: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slide*, dan *filmstrip*
 - b) Visual yang tak di proyeksikan, meliputi: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
 - c) Audio, meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*
 - d) Penyajian multimedia, meliputi: slide plus suara (tape) dan *multi image*
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, meliputi: film, televisi dan video
 - f) Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*)
 - g) Permainan, meliputi: teka teki, simulasi, dan permainan papan
 - h) Realia, meliputi: model, *specimen* (contoh), dan *manipulative* (peta, boneka)
- 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi, meliputi: telekonferen, kuliah jarak jauh
 - b) Media berbasis mikroprosesor, meliputi: *computer-assisted instruction*, permainan computer, *system tutor inteligen*, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*.

Dari beberapa uraian diatas tentang jenis-jenis media pembelajaran, peneliti menggunakan media moodboard yang termasuk media tradisional kategori media visual yang tak di proyeksikan yaitu gambar pada pembelajaran mata diklat menggambar busana di SMKN 1 Sewon.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2006: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan menurut Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2006: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang-lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan uraian diatas fungsi media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat untuk mempengaruhi emosi siswa (minat, keinginan, tekad, perbuatan, sikap) yang dapat menjadikan pengalaman belajar ketika berada pada proses belajar mengajar dalam rangka pncapaian tujuan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat pembelajaran telah dibahas oleh para ahli. Menurut Kemp dan Dayton dalam buku Azhar Arsyad (2006: 21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bias lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif

Menurut Azhar Arsyad (2006: 25-27) mengemukakan manfaat praktis menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media begitu berperan dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat lebih mudah diterima dan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Azhar Arsyad (2006: 75) mengemukakan kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan, untuk itu ada beberapa kriteria yang patut di perhatikan dalam pemilihan media, antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi
- 3) Praktis, luwes dan bertahan
- 4) Guru terampil menggunakannya
- 5) Kelompok sasaran
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dalam

belajar siswa, media pengajaran dibagi menjadi beberapa macam antara lain media visual, media audio, audio visual. Dalam pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan di sampaikan, maka media yang digunakan pada penelitian ini adalah media visual berupa *moodboard*. Media pembelajaran *moodboard* bersifat praktis, luwes dan bertahan dalam jangka waktu cukup lama. Alasan ini yang memperkuat peneliti mengambil media visual *moodboard* sebagai alat bantu untuk mempermudah ketika meningkatkan kreativitas pada saat menggambar desain busana.

e. Media Pembelajaran *Moodboard*

Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran *visual* yang tidak di proyeksikan. *Moodboard* merupakan media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil. Karena *moodboard* termasuk dalam jenis media visual, maka *moodboard* dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis.

Moodboard merupakan analisis tren visual yang dibuat oleh para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya desainer (Suciati, 2008: 1). Menurut Afif Ghurub Bestari (2012: 1) *moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan

oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. *Mood boards are usually a collection of image, texture, colour etc., compiled with the intention of communicating a visual statement, provoking a mood to inspire designers* (Kathryn McKelvey & Janine Munslow, 2009: 150). Dapat disimpulkan bahwa *moodboard* adalah alat atau media papan yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru. *The first think you need to do is to find a theme, then compile all your ideas and place them on a mood board, every design begins with a mood board, which is basically a collage used in the design industry to convey the make creative design* (Nila Palacios, 2014: 13). *Moodboard* secara luas bisa diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari surat kabar, majalah-majalah, brosur-brosur dan buku-buku, gambar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif sebagai bagian dalam media dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan (Suciati, 2008: 1).

Masih menurut Suciati (2008: 2), *moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin

diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna (Afif Ghurub Bestari, 2012: 3).

Sebelum mewujudkan karya, desainer terlebih dahulu mencari sumber ide yang kemudian dituangkan ke dalam wujud *moodboard*. Sumber ide tersebut mencakup unsur-unsur yang harus dimiliki dalam *moodboard*. Unsur-unsur yang ada dalam *moodboard* meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat media *moodboard* menurut Afif Ghurub Bestari (2012: 4) adalah :

- 1) Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan inspirasi)
- 2) Menyiapkan alat dan bahan.
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
- 4) Memotong gambar-gambar.
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- 6) Menggambar desain karya

Moodboard sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat oleh seorang desainer. Manfaat media *moodboard* menurut Suciati (2008: 3) adalah :

- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.

- 2) Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- 3) Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- 4) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. Menurut Suciati (2008: 8) kriteria yang harus tercakup dalam pembuatan media *moodboard* sebagai konsep dasar dalam mendesain yaitu:

- 1) Tema (sumber ide).
- 2) Bentuk, papan atau bidang datar dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya).
- 3) Warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide.
- 4) Ragam hias, dapat berupa aksesoris busana ataupun garis busana seperti garis *empire*, *besque line*, *long torso*, dll.
- 5) Tekstur (kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, melangsai dan tembus terang).
- 6) Siluet (A, S, X, Y, T, H, I, L dan *bustle*).

Dari penjelasan tersebut pembelajaran dengan memanfaatkan media *moodboard*, siswa dapat mempresentasikan gagasannya, merefleksikan persepsinya, mengargumentasikan dan mengkomunikasikannya sehingga guru dapat memahami proses berfikir siswa, guru dapat membimbing dan mengintervensi ide baru berupa konsep dan prinsip dengan demikian pembelajaran berlangsung sesuai kemampuan siswa.

f. Pendekatan Pembelajaran Saintifik dengan Menggunakan *Moodboard*

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa pendekatan saintifik ialah langkah-langkah yang tersusun secara sistematis untuk memperoleh suatu kesimpulan ilmiah (Sitiatava Rizema Putra, 2013: 41). Dalam Materi Sosialisasi Kurikulum 2013 Kemendikbud, pendekatan ilmiah (*saintifik approach*) dalam pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Berikut langkah-langkah mendesain busana menggunakan media *moodboard* dengan pendekatan saintifik:

- 1) Mengamati (*Observing*), peserta didik menggali informasi dengan mengamati media *moodboard* (siluet, warna, tekstur, dll)
- 2) Menanya (*Questioning*), peserta didik dapat menggali informasi dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan *moodboard*.
- 3) Menalar (*Associating*), menalar gambar pada media *moodboard* untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat.
- 4) Mencoba (*Experimenting*), Peserta didik mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media *moodboard*.
- 5) Jejaring/ mengkomunikasikan (*Networking*), yaitu peserta didik mengkomunikasikan hasil mendesain busana yang mengacu pada *moodboard* berupa hasil gambar desain.

B. Penelitian Yang Relevan

- 1) Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta

Peneliti: Sutiani (2009)

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan produk media gambar berdasarkan prosedur pengembangan untuk meningkatkan kemampuan menggambar busana, 2) Mengetahui kualitas produk pada media gambar untuk meningkatkan kemampuan menggambar busana dan 3) mengetahui efektivitas penggunaan media gambar pada pembelajaran menggambar busana.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dan hasil penelitian tersebut yaitu: 1) Produk media gambar yang dikembangkan berdasarkan kompetensi menggambar busana meliputi perspektif, komposisi, kesatuan, variasi warna, teknik penyelesaian gambar, 2) kualitas produk media gambar dari ahli desain busana, ahli media diperoleh hasil 0,67. Jika disesuaikan dengan kriteria skor penilaian hasil kualitas produk termasuk rentang $\geq 0,60$ (tinggi) dan menunjukkan bahwa media gambar yang dikembangkan layak digunakan. 3) hasil efektivitas penggunaan media gambar pada pembelajaran menggambar busana dengan N-25 diperoleh z hitung 4,38 dengan $p \leq 0,05$ sehingga hasil menunjukkan ada pengaruh efektivitas dari pelaksanaan pembelajaran menggambar busana menggunakan media gambar.

2) Pengaruh Penggunaan Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta ada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Diponegoro Depok

Peneliti: Tantri Setyaningsih (2012)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend APPMI pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok, 2) kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend APPMI pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok, 3) adanya pengaruh media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* dengan desain *one group pretest-posttest*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) kreativitas mendesain busana pesta sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI pada peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok diperoleh rerata 22,46 yang masih dalam kategori belum kreatif, 2) kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI pada peserta didik kelas X Busana SMK Diponegoro Depok diperoleh rerata 32,43 yang masih dalam kategori kreatif, 3) ada pengaruh penggunaan media gambar trend mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pada peserta didik kelas X Busana di SMK Diponegoro Depok meningkat sebesar 44,36%.

- 3) Pengembangan Media *Moodboard* Pada Kompetensi Menggambar Busana Oleh Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta

Peneliti: Anisa Kurniati (2013)

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pada pembelajaran kompetensi pembuatan desain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, 2) mengetahui kelayakan media *moodboard* hasil pengembangan, untuk pencapaian kompetensi pembuatan desain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta, 3) mengetahui efektifitas media *moodboard* untuk pencapaian kompetensi pembuatan desain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana. Metode penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R & D*), teknik analisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah efektifitas pembelajaran menggunakan media lebih baik daripada pembelajaran tanpa media *moodboard*.

- 4) Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta

Peneliti: Purwosiwi Pandansari (2012)

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan media diorama pada mata pelajaran menggambar busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta, 2) mengetahui kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama

pada mata pelajaran menggambar busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta, 3) mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta di MK Karya Rini Yogyakarta. Metode penelitian ini termasuk jenis eksperimen, teknik analisis menggunakan statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan media diorama sebesar 94% atau 29 siswa dengan kategori cukup kreatif, 6% atau 2 siswa dengan kategori kreatif. 2) kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media diorama sebesar 100% atau 31 siswa dengan kategori kreatif. 3) ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta, sebesar 16, 084 (16%) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Karya Rini dipengaruhi oleh media diorama.

Tabel. 4 Penelitian Yang Relevan

Uraian		Peneliti				
		Sutiani (2009)	Tantri (2012)	Purwosiwi (2012)	Anisa (2013)	Sindu (2014)
Tujuan	a. Untuk mengetahui kreativitas		√	√		√
	b. Untuk mengetahui kualitas produk	√			√	

Metode penelitian	a. Deskriptif					
	b. PTK					√
	c. R&D	√			√	
	d. Quasi Experiment		√	√		
Sampel	Menggunakan sampel	√	√	√	√	√
Metode Pengumpulan Data	a. Observasi	√			√	√
	b. Test		√	√		√
Teknik Analisis Data	Statistik Deskriptif	√	√	√	√	√

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas, media pembelajaran *moodboard* terbukti dapat meningkatkan kreativitas. Maka dari itu dalam penelitian ini akan diterapkan pembelajaran menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana pada kompetensi mendesain busana pesta dengan menerapkan sumber ide di SMKN 1 Sewon.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pembahasan diatas, permasalahan yang ada di lapangan adalah siswa yang belum bisa mencetuskan ide dalam mendesain busana. media yang digunakan dalam pembelajaran adalah beberapa gambardesain yang sudah jadi.

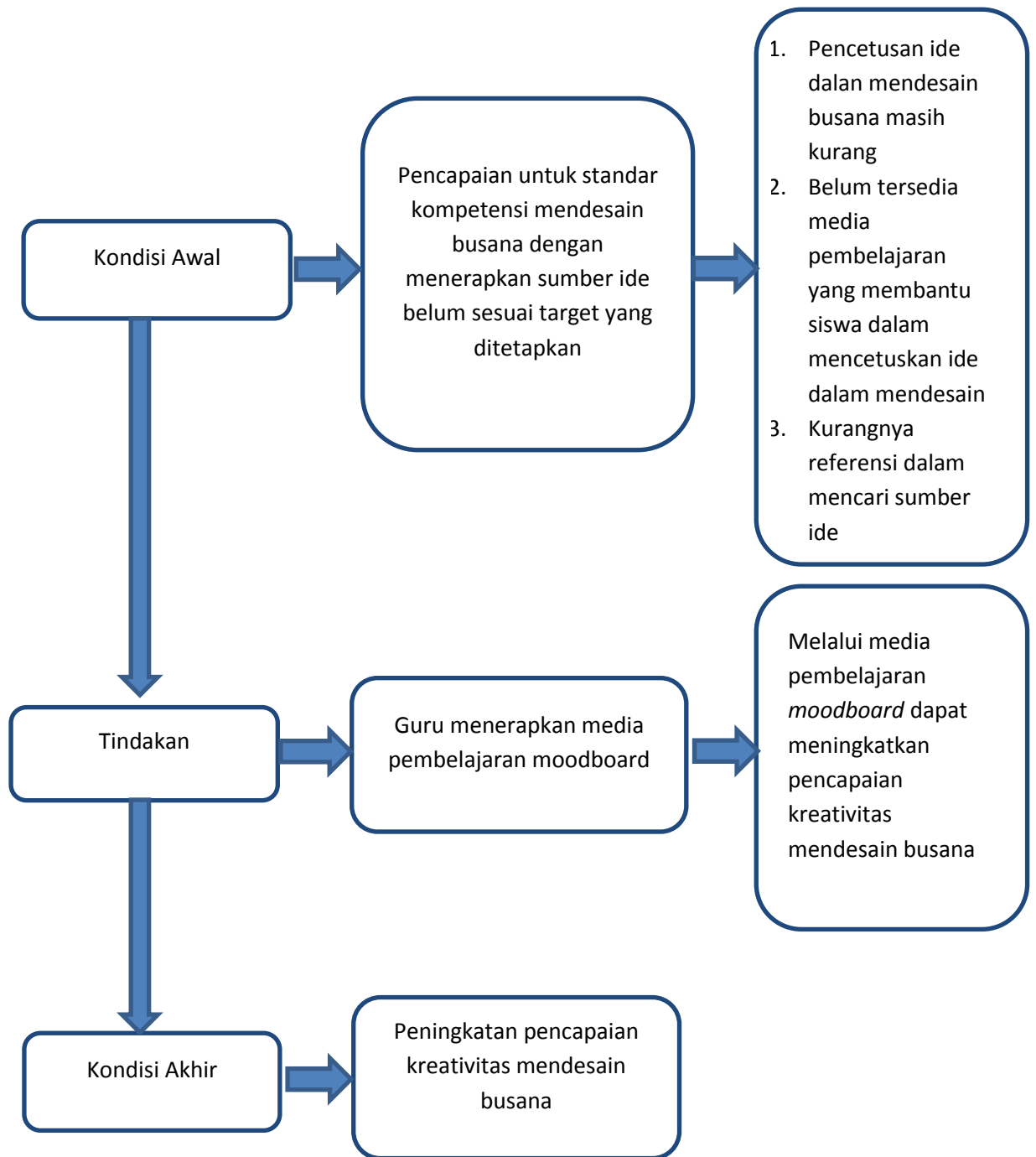
Siswa cenderung meniru desain yang di contohkan oleh guru tanpa banyak merubah desain tersebut. Kurangnya pemanfaatan perpustakaan dan lab komputer untuk mencari referensi dalam mendesain. Masih terdapat 60% siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini sangat mengkhawatirkan sehingga diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *moodboard*.

Melihat situasi yang demikian, perlu dilakukan pemecahan masalah melalui penerapan media pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi kreativitas siswa dalam mendesain yaitu memanfaatkan media *moodboard*. Media pembelajaran tersebut berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah desain busana.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran *moodboard* diharapkan kreativitas siswa dapat meningkat karena dengan memanfaatkan media *moodboard* guru dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Media *moodboard* juga dapat meningkatkan kreativitas mencipta desain karena siswa tidak terlalu tergantung pada guru, akan tetapi dapat membuat kepercayaan kreatif berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan pembelajaran dengan media *moodboard* ini dapat memotivasi

siswa supaya dapat mendukung dan membantu satu sama lain, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan. Penerapan media pembelajaran *moodboard* melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Menjelaskan tujuan pembelajaran, latar belakang pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.
2. Memastikan siswa memahami konsep mendesain dengan menggunakan media *moodboard* dengan memberikan pertanyaan secara lisan.
3. Menerangkan materi dan memberikan tugas secara lisan
4. Mengamati (*Observing*), menggali informasi dengan mengamati media *moodboard*
5. Menanya (*Questioning*), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sumber ide dan *moodboard*.
6. Menalar (*Associating*), diskusi dalam menalar gambar pada media *moodboard* untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat.
7. Mencoba (*Experimenting*), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media *moodboard*.
8. Mengkomunikasikan/jejaring/ (*Networking*), mengkomunikasikan hasil desain busana berupa hasil gambar desain.
9. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.



Gambar 2. Bagan Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media moodboard pada mata diklat menggambar busana kelas XI di SMKN 1 Sewon?
2. Apakah pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana kelas XI di SMK N 1 Sewon dapat meningkatkan kreativitas siswa?
3. Bagaimanakah peningkatan kreativitas mendesain busana dengan memanfaatkan media pembelajaran *moodboard* pada mata diklat menggambar busana kelas XI di SMKN 1 Sewon?

E. Hipotesis Tindakan

Ada peningkatan kreativitas mendesain busana pada mata diklat menggambar busana siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon, dengan memanfaatkan media pembelajaran *moodboard*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas/ *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar, 2012: 20). Penelitian tindakan kelas adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suyadi, 2013: 18)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam materi mendesain busana pesta mata pelajaran menggambar busana, dengan pemanfaatan media *moodboard* yang diterapkan melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilakukan mengacu pada model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Taggart yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 3. Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart terdapat empat tahapan penelitian dalam setiap langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dalam langkah pertama, kedua dan seterusnya sistem spiral yang saling terkait dan tidak terpisah. Pada model Kemmis dan Mc Taggart, tahapan tindakan dan observasi menjadi satu tahapan karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan. Maksudnya kedua kegiatan ini harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan, begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sewon yang beralamatkan di Pulutan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas XI program keahlian Busana Butik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2013/2014, mata diklat menggambar busana. Waktu pengambilan data disesuaikan dengan jadwal mata diklat menggambar gambar busana dan sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah SMK Negeri 1 Sewon pada bulan Maret- Mei 2014. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan juni 2013-mei 2014.

C. Subyek Penelitian

Sample atau subyek adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Sewon pada semester dua tahun akademik 2013/2014. Teknik pengambilan subyek penelitian dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan subyek penelitian dengan pertimbangan tertentu, peneliti memutuskan subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana Butik 3 dengan alasan kelas ini perlu ditingkatkan kreativitas mendesain busana sehingga 85% siswa tersebut dapat mencapai kompetensi secara maksimal.

D. Perancangan Penelitian

Penelitian Tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain busana pada mata diklat menggambar busana di kelas XI jurusan Busana Butik SMKN 1 Sewon. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dengan tahapan: “Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi”, dan tindakan dilakukan secara kolaborasi oleh guru pengampu dan peneliti yang bertugas mengamati dan mencatat setiap perkembangan yang ada. Masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun perancangan pelaksanaan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

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

- 1) Menemukan masalah dikelas, fase ini dilakukan melalui diskusi dengan guru mata diklat menggambar busana serta melalui observasi di dalam kelas ketika guru mengajar.
- 2) Mencari penyebab dari masalah-masalah yang ada di kelas selama guru mengajar
- 3) Memilih masalah yang akan diangkat dalam penelitian melalui diskusi dengan guru menggambar busana.
- 4) Merancang instrumen sebagai pedoman observasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Merencanakan langkah-langkah pembelajaran serta materi yang akan diajarkan mulai dari pertemuan 1 sampai 2. Metode yang digunakan

diawal pertemuan adalah metode ceramah dengan menyampaikan materi yang akan menjadi pokok pembelajaran, kemudian guru memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan. Peneliti mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan akan diisi oleh peneliti sebagai pengamat dan observer. Setelah memperoleh hasil desain siswa, maka peneliti dan kolaborator mendiskusikan masalah yang dihadapi siswa dalam menciptakan desain tersebut pada pertemuan I.

b. Tindakan

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

1) Pendahuluan

Pada tahap awal guru membuka pelajaran dan memberikan apersepsi untuk mengungkap pengetahuan siswa mengenai busana pesta, guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran

2) Kegiatan inti

- (a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi sumber ide pada pembuatan desain busana pesta dengan tema “*Ombre Style*”.
- (b) Guru menyampaikan materi sumber ide
- (c) Guru memanfaatkan media *moodboard*, yaitu:
 - (1) Menunjukkan hasil desain busana pesta kepada siswa sebagai acuan.
 - (2) Guru membagikan media *moodboard* kepada siswa.
 - (3) Siswa mengamati media *moodboard*.
 - (4) Siswa menanya media *moodboard*.
 - (5) Siswa mengolah media *moodboard*.
 - (6) Siswa mencipta desain busana sesuai *moodboard*
 - (7) Siswa mengumpulkan pekerjaannya untuk dievaluasi.
 - (8) Siswa bersama guru merangkum materi dan hasil dari pengamatan mendesain busana pesta.

3) Penutup

Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya. Kemudian, siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sumber ide pada pembuatan desain dengan tema “*Ombre Style*”. Tidak lupa guru selalu memberikan dorongan dan motivasi pada siswa untuk terus belajar. Dan yang terakhir guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan peneliti pada saat proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media *moodboard* pada materi pembelajaran sumber ide pada pembuatan gambar busana pesta. Pengamatan pada siklus I dilakukan dengan bantuan lembar observasi, dan lembar penilaian unjuk kerja. Observasi atau pengamatan adalah proses untuk mengamati pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru dan interaksinya dengan siswa. observasi dilakukan sedini mungkin bersamaan dengan implementasi tindakan. Hal ini untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana yang telah disepakati dan apakah telah terjadi perubahan, perkembangan atau peningkatan dalam pembelajaran sesuai yang diinginkan.

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

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini untuk mengungkap hasil pengamatan, peneliti yang berkolaborasi dengan guru mengungkap hasil pengamatan kreativitas siswa dalam melakukan teknik mendesain busana pada

pembuatan gambar busana pesta dengan tema “*Ombre Style*”. Peneliti dan guru mata diklat menggambar busana mendiskusikan hasil pengamatan selama tindakan berlangsung. Kekurangan yang ditemui pada siklus sebelumnya digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan selanjutnya. Demikian seterusnya, sehingga siklus berikutnya akan berjalan lebih baik dari siklus sebelumnya.

Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan tiga tahap yaitu: (1) tahap penemuan masalah, peneliti dan guru membahas kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran atau di alami dikelas, merumuskan permasalahan tersebut secara operasional, merencanakan tindakan yang akan digunakan untuk perbaikan pembelajaran, (2) tahap merancang tindakan yaitu pembuatan desain pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* 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.

2. Siklus II

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

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh guru dan berkolaborasi dengan peneliti. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, rencana tindakan pada siklus II adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa, peneliti dan guru merencanakan tindakan pada pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan media *moodboard*, dimana penggunaan media pembelajaran mengalami perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pemanfaatan media pembelajaran dibuat lebih efektif dan efisien dalam penyajian. Pada pembelajaran siswa diberikan materi dengan bantuan media hand out. Dengan media hand out ini diharapkan siswa dapat berperan aktif.

b. Tindakan

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

1) Pendahuluan

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

- c) Guru memperhatikan dan membimbing siswa ketika melakukan kerja kelompok, sehingga siswa bias langsung bertanya ketika mengalami kesulitan. Guru mengadakan pendekatan terutama kepada siswa yang masih kurang berperan aktif dalam kelompoknya, sehingga mengetahui bagian mana yang masih kurang dipahami siswa tersebut.

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

2) Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi sumber ide pada pembuatan desain busana pesta dengan tema “*Ombre Style*”.
- b) Guru membagikan *hand out*
- c) Guru menyampaikan materi sumber ide
- d) Guru memanfaatkan media *moodboard*, yaitu:
 - a. Menunjukkan langkah dan hasil desain busana pesta kepada siswa sebagai acuan.
 - b. Guru membagikan media *moodboard* kepada siswa.
 - c. Siswa mengamati media *moodboard*.
 - d. Siswa menanya media *moodboard*.
 - e. Siswa mengolah media *moodboard*.
 - f. Siswa mencipta desain busana sesuai *moodboard*

- g. Siswa mengumpulkan pekerjaannya untuk dievaluasi.
- h. Siswa bersama guru merangkum materi dan hasil dari pengamatan mendesain busana pesta.

3) Penutup

Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. Guru dan siswa mengadakan refleksi hasilnya. Kemudian, siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran sumber ide pada pembuatan desain dengan tema "*Ombre Style*". Tidak lupa guru selalu memberikan dorongan dan motivasi pada siswa untuk terus belajar. Dan yang terakhir guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Observasi

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

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari refleksi siklus II, proses belajar mengajar siswa di kelas sudah baik dan kreativitas mengalami peningkatan. Media pembelajaran dengan media *moodboard* pada mata diklat menggambar

busana pada siklus II sudah baik, dimana guru menguasai pemakaian dan lebih nyaman dalam penggunaannya. Dengan demikian pada refleksi siklus II ini, peneliti dan guru mengakhiri tindakan paa siklus II.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Metode Observasi

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

2. Metode Penilaian Tugas (unjuk kerja)

Metode ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilaksanakan

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien (Suharsimi Arikunto, 2012: 40). Menurut Sugiyono (2011: 102) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Jadi dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data

dan informasi. Sedangkan Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar penilaian unjuk kerja. Instrumen ini digunakan untuk menilai kreativitas menggambar busana pesta pada siswa di SMKN 1 Sewon. Pengukuran instrumen dilakukan dengan berpedoman pada teori yang dijadikan dasar menentukan variable. Variable penelitian dijabarkan kedalam indikator-indikator yang dituangkan ke dalam butir-butir pernyataan. Dibawah ini terdapat instrumen untuk kreativitas menggambar busana pesta.

1. Observasi

Instrumen observasi berupa lembar pengamatan. Menurut Nana Sudjana (2005: 84) observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukut tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa, pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti selaku pengamat pada proses pembelajaran dan dibantu oleh teman sejawat.

2. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Martinis Yamin dan Bansu Ansari, 2012: 168). Penilaian unjuk kerja cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan

tugas tertentu seperti praktik. Instrumen tes unjuk kerja berupa lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam membuat desain busana pesta.

3. Dokumentasi

Dokumentasi disini merupakan kumpulan fakta yang mendukung selama proses penelitian ini dilaksanakan. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa arsip, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran serta hasil pekerjaan siswa. Untuk memberikan gambaran konkret digunakan dokumentasi berupa foto selama aktivitas belajar mengajar berlangsung.

Kisi-kisi observasi dan penilaian unjuk kerja terlampir sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media *Moodboard*

Kegiatan		Keterangan		Catatan
		ya	tidak	
1	Guru siap melaksanakan mata diklat menggambar busana			
2	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana			
3	Guru memberikan salam kepada siswa			
4	Guru mengecek kehadiran siswa			
5	Siswa memberikan umpan balik terhadap respon guru			
6	Guru memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ apersepsi			
7	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama			
8	Guru membagikan <i>hand out</i>			
9	Guru menggunakan buku referensi			
10	Guru menggunakan media			
11	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok (4 orang) secara heterogen			
12	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi sumber ide dan penggunaan media <i>moodboard</i> sebagai acuan dalam mendesain			

13	Guru memastikan siswa memahami konsep mendesain dengan menggunakan media <i>moodboard</i> dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)			
14	Guru menerangkan materi dan memberikan tugas secara lisan			
15	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru			
16	Siswa mengamati (<i>Observing</i>), menggali informasi dengan mengamati media <i>moodboard</i>			
17	Guru memberi motivasi/ selingan			
18	Siswa menanya (<i>Questioning</i>), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sumber ide dan <i>moodboard</i> .			
19	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi			
20	Guru menjawab pertanyaan siswa			
21	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya			
22	Guru memberikan reward untuk siswa yang aktif			
23	Siswa menalar (<i>Associating</i>), diskusi dalam menalar gambar pada media <i>moodboard</i> untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat.			

24	Siswa mencoba (<i>Experimenting</i>), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media <i>moodboard</i> .			
25	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda dengan teman satu anggotanya meski dalam satu kelompok, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat			
26	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, dan diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.			
27	Siswa mengerjakan tugas dengan baik			
28	Siswa melaporkan hasil gambar desain			
29	Siswa mengkomunikasikan/jejaring/ (<i>Networking</i>), mengkomunikasikan hasil desain busana berupa hasil gambar desain.			
30	Guru merangkum pelajaran			
31	Guru memberikan umpan balik kepada siswa			
32	Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya			

Table 6. Kisi-Kisi Penilaian Kreativitas Desain Busana Pesta

No	Indikator Kreativitas	Aspek Yang Dinilai
1	Ketrampilan hasil berfikir lancar	e. Penggunaan gradasi warna analogus
		f. Penerapan pelengkap busana sesuai dengan desain busana pesta
		g. Pengaplikasian prinsip desain
		h. Penyelesaian desain sesuai jenis bahan
2	Ketrampilan hasil berfikir luwes	e. Kesenambungan antara pose dengan siluet.
		f. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose
		g. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian
		h. Kelengkapan anggota tubuh
3	Ketrampilan hasil berfikir orisinil	e. Menciptakan desain busana yang baru dari media <i>moodboard</i>
		f. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain
		g. Membuat hiasan busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat
		h. Mendesain busana dengan menambahkan variasi pada bagian-bagian busana

4	Ketrampilan hasil mengelaborasi	e. Pengaplikasian detail desain pada setiap bagian busana
		f. Penyelesaian pewarnaan desain busana pesta
		g. Hasil akhir pewarnaan desain
		h. Kesenambungan antara tekstur bahan dengan warna

Indikator 1 Ketrampilan hasil berfikir lancar

a. Penggunaan gradasi warna analogus

- Nilai 4 jika warna yang dihasilkan dalam desain terdapat 4 warna analogus
- Nilai 3 jika warna yang dihasilkan dalam desain terdapat 3 warna analogus
- Nilai 2 jika warna yang dihasilkan 2 warna analogus
- Nilai 1 jika hanya menggunakan 1 warna

b. Penerapan pelengkap busana sesuai dengan desain busana pesta.

- Nilai 4 jika pelengkap busana menggunakan tiga macam, sesuai dengan busana pesta dan desain busana yang diciptakan
- Nilai 4 jika pelengkap busana menggunakan dua macam
- Nilai 2 jika pelengkap busana yang digunakan hanya satu macam
- Nilai 1 jika tidak menggunakan pelengkap busana

c. Pengaplikasian prinsip desain

- Nilai 4 jika dalam desain terdapat pusat perhatian, pengulangan, keserasian
- Nilai 3 jika dalam desain terdapat dua komponen diatas
- Nilai 2 jika dalam desain terdapat satu komponen diatas
- Nilai 1 jika dalam desain tidak terdapat prinsip desain

d. Penyelesaian desain sesuai jenis bahan

- Nilai 4 jika penyelesaian desain sesuai jenis dan jatuhnya bahan
- Nilai 3 jika penyelesaian desain sesuai jenis bahan
- Nilai 2 jika penyelesaian desain kurang sesuai dengan jenis bahan
- Nilai 1 jika penyelesaian desain tidak sesuai jenis bahan

Indikator II Ketrampilan hasil berfikir luwes

a. Kesenambungan antara proporsi, pose dan siluet.

- Nilai 4 jika terdapat kesenambungan antara proporsi, pose dan siluet
- Nilai 3 jika terdapat 2 komponen diatas
- Nilai 2 jika terdapat 1 komponen diatas
- Nilai 1 jika tidak terdapat komponen diatas

b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose

- Nilai 4 jika proporsi tubuh proporsional, luwes dan menyatu dengan pose
- Nilai 3 jika proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose
- Nilai 2 jika proporsi tubuh proporsional tetapi tidak menyatu dengan pose
- Nilai 1 jika proporsi tidak proporsional

- c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian
- Nilai 4 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan dalam berbagai alternative pemakaian (*mix and match*)
 - Nilai 3 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan lebih dari satu alternative pemakaian
 - Nilai 2 jika desain dapat diwujudkan
 - Nilai 1 jika desain tidak dapat diwujudkan
- d. Kelengkapan anggota tubuh
- Nilai 4 jika anggota tubuh lengkap (tangan, kaki, kepala, mata, bibir, hidung, telinga, rambut)
 - Nilai 3 jika terdapat 7 kelengkapan anggota tubuh
 - Nilai 2 jika terdapat 6 kelengkapan anggota tubuh
 - Nilai 1 jika terdapat 4 kelengkapan anggota tubuh

Indikator III Ketrampilan hasil berfikir orisinil

- a. Menciptakan desain busana yang baru dari media *moodboard*
- Nilai 4 jika menciptakan desain baru yang berbeda dari contoh desain pada media *moodboard*
 - Nilai 3 jika desain yang diciptakan terdapat sedikit kesamaan dengan gambar pada media *moodboard*.
 - Nilai 2 jika desain yang dibuat menyerupai contoh desain pada media *moodboard*
 - Nilai 1 jika desain yang dibuat sama dengan media *moodboard*.

- b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa yang lain
- Nilai 4 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, baik pada variasi lengan, aplikasi, garis hias, siluet, warna dan menarik
 - Nilai 3 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, namun kurang menarik
 - Nilai 2 jika desain yang diciptakan sedikit berbeda dengan siswa lain
 - Nilai 1 jika desain yang diciptakan tidak berbeda dengan siswa lain
- c. Membuat hiasan busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat
- Nilai 4 jika hiasan busana sesuai dan serasi dengan desain busana pesta
 - Nilai 3 jika hiasan busana kurang sesuai namun masih terlihat serasi dengan desain busana pesta
 - Nilai 2 jika hiasan busana kurang serasi dengan desain busana pesta
 - Nilai 1 jika hiasan busana sama sekali tidak sesuai dengan desain busana pesta
- d. Mendesain busana dengan menambahkan variasi pada bagian-bagian busana
- Nilai 4 jika mampu menambah variasi busana dengan serasi pada setiap bagian-bagian busana pesta
 - Nilai 3 jika mampu menambah dua variasi busana dengan serasi pada setiap bagian-bagian busana pesta
 - Nilai 3 jika mampu menambah satu variasi busana dengan serasi pada setiap bagian-bagian busana pesta

Nilai 1 jika desain yang dibuat polos tidak ada tambahan variasi pada desain busana pesta

Indikator IV Ketrampilan hasil mengelaborasi

- a. Pengaplikasian detail desain pada setiap bagian busana
 - Nilai 4 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana (hiasan, garis aplikasi dan aksesoris)
 - Nilai 3 jika membuat desain busana secara detail dalam dua komponen
 - Nilai 2 jika membuat desain busana secara detail dalam satu komponen
 - Nilai 1 jika tidak membuat detail desain busana
- b. Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta
 - Nilai 4 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada bagian kulit tubuh, tekstur bahan, motif kain dan gelap terang
 - Nilai 3 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada tiga komponen
 - Nilai 2 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada dua komponen
 - Nilai 1 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada satu komponen.
- c. Hasil akhir pewarnaan desain
 - Nilai 4 jika hasil akhir pewarnaan meliputi kerataan warna, ketebalan warna, kepekatan warna, dan kerapian.
 - Nilai 3 jika hasil akhir pewarnaan terdapat 3 komponen diatas
 - Nilai 2 jika hasil akhir pewarnaan terdapat 2 komponen diatas
 - Nilai 1 jika hasil akhir pewarnaan terdapat 1 komponen diatas

d. Kesenambungan antara tekstur bahan, warna, dan gelap terang

- Nilai 4 jika terdapat kesinambungan antara tekstur bahan, warna, dan gelap terang.
- Nilai 3 jika terdapat 2 komponen diatas
- Nilai 2 jika terdapat 1 komponen diatas
- Nilai 4 jika tidak terdapat komponen diatas

Petunjuk penyekoran

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

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

Keterangan = S = skor

I₁ = indikator 1

I₂ = indikator 2

I₃ = indikator 3

I₄ = indikator 4

Table 7. Kisi-Kisi Instrumen Media *Moodboard*

Variable	Indikator	Sub Indikator
Kriteria media <i>moodboard</i>	1. Bentuk item	Mudah dipahami/ cukup besar untuk kelompok besar dan kelompok kecil, media <i>moodboard</i> memiliki ukuran proporsional antara panjang dan lebarnya
	2. Benda/ obyek	Kejelasan gambar dan warna menarik
	3. Artistik	Mempunyai nilai estetika/ keindahan, tidak ketinggalan zaman, dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu kemampuan mendesain busana pesta.

G. VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

1. Uji Validitas

Sumarna Supranata (2005: 50) menyatakan validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2007: 348) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Masih menurut Sugiyono (2007: 352-354) mengemukakan validitas instrument terbagi menjadi tiga, antara lain:

a. Pengujian Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk adalah derajat yang menunjukkan suatu test mengukur sebuah konstruk sementara atau *hypothetical construct*. Untuk

menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberikan keputusan: instrument dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

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

c. Pengujian Validitas Eksternal

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

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

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

Peneliti mengajukan *judgment expert* kepada bapak Afif Ghuruf Bestari, M. Pd. Pada instrumen penilaian unjuk kerja, beliau merevisi agar mempertimbangkan tiga komponen pada kriteria hasil berfikir orisinil dan menyatakan instrument sudah valid. Pada lembar observasi, media *moodboard* , hand out, dan RPP sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

- c. Siti Fauziah Mardiana, M. Pd (Guru jurusan Busana Butik SMKN 1 Sewon)

Peneliti mengajukan *judgment expert* kepada ibu Siti Fauziah Mardiana, M. Pd. Pada bagian materi, beliau menyarankan untuk menambahkan contoh gambar *moodboard* dan menyatakan instrument sudah valid dengan catatan. Sedangkan pada RPP, lembar observasi, penilaian unjuk kerja dan media *moodboard* sudah valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010: 348) suatu instrumen yang reliabilitas berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Sumarna Supranata (2005: 86) menyatakan bahwa metode yang mempelajari, mengidentivikasi, dan mengestimasi keajegan atau ketidak ajegan skor tes merupakan focus dari

pengkajian tentang reliabilitas. Setelah melakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya untuk mengetahui keajekan instrumen yang akan digunakan maka dilakukan uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk memperoleh instrumen yang benar-benar dapat dipercaya keajekannya atau ketetapanannya. Suharsimi Arikunto (2012: 100) merumuskan, “suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes”. Reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.

Saifuddin Azwar (2011: 99-109) mengemukakan untuk menentukan reliabilitas instrumen pada kasus khusus, terbagi tiga metode, antara lain:

a. Reliabilitas Skor Komposit

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

b. Reliabilitas Skor perbedaan

Reliabilitas skor perbedaan merupakan reliabilitas untuk kasus tertentu, dimana skor pada suatu tes merupakan reliabilitas antara skor dua komponen yang membentuk tes tersebut. Dalam hal ini distribusi perbedaan skor masing-masing dari dua skor.

c. Reliabilitas Hasil Retings

Reliabilitas hasil retings merupakan replikasi oleh rater yang sama terhadap kelompok subyek yang sama. Cara yang praktis dan disukai adalah pemberian retings yang dilakukan oleh beberapa rates yang

berbeda dan indepenen satu sama lain terhadap kelompok subyek yang sana.

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

$$r_{xx^1} = \frac{Ss^2 - Se^2}{Ss^2 + (k-1)Se^2}$$

Keterangan= r_{xx^1} = koefisien reliabilitas rata-rata seorang rater
 Ss^2 = varians antar-subjek yang dikenai rating
 Se^2 = varians error, yaitu varians interaksi antara subjek (s) dan rater (r)
 k = banyaknya rater yang memberikan rating

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

$$r_{xx^1} = \frac{(Ss^2 - Se^2)}{Ss^2}$$

Keterangan = r_{xx}^1 = koefisien reliabilitas rata-rata yang dilakukan oleh k rater
 S_s^2 = varians antar-subjek yang dikenai rating
 S_e^2 = varians error, yaitu varians interaksi antara subjel (s) dan rater (r)

(Saifuddin Azwar, 2011: 106)

Dari hasil perhitungan, nilai reliabilitas jika diestimasi dengan menggunakan koefisien reliabilitas rata-rata rating dari dua orang rater cukup memuaskan, sedangkan estimasi rata-rata reliabilitas bagi seorang rater juga cukup memuaskan yaitu 0,828, (perhitungan selengkapnya melalui SPSS dapat dilihat pada lampiran). Semakin tinggi hasil koefisien reliabilitas, mendekati angka 1,0 berarti semakin reliabel hasil pengukuran tersebut (Saifuddin Azwar, 2011: 10)

H. 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 bahwa penerapan media *moodboard* untuk peningkatan kreativitas mendesain busana pesta pada penelitian tindakan kelas di SMK N 1 SEWON, adalah data kuantitatif. Data

Kuantitatif adalah data yang dikumpulkan berupa angka, cukup menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Sajian tersebut untuk menggambarkan bahwa dengan tindakan yang dilakukan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Analisis datanya berupa susunan angka-angka yang memberikan gambaran tentang data yang disajikan dalam bentuk tabel atau diagram.

Untuk mengetahui peningkatan kompetensi menggambar busana ini berupa data kuantitatif yaitu tentang data kompetensi siswa yang disajikan dalam bentuk skor nilai atau angka, maka menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Sugiyono (2007: 29) mengemukakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Skor skala pada kelompok subyek yang dikenai pengukuran dan berfungsi sebagai sumber informasi mengenai keadaan subyek pada aspek variabel yang diteliti.

Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi pengamatan kelas, dokumentasi, dan penilaian kreativitas hasil gambar siswa, yang berupa data kuantitatif. Dicari nilai rerata skor nilai kreativitas hasil gambar kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kreativitas mencipta desain setelah tindakan dilakukan.

I. INTERPRETASI DATA

Penilaian dilakukan untuk menentukan apakah peserta didik telah berhasil menguasai suatu kompetensi mengacu ke indikator (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2006: 144). Penilaian dilakukan pada waktu pembelajaran atau setelah pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian khusus disuatu kelas yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan ke kelas atau ke tempat lain, maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul.

Pengukuran kreativitas tidak dapat menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) atau penilaian yang lazim digunakan di sekolah. Penilaian dalam penelitian ini menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dalam pengukuran ini hasil kerja siswa dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan berdasarkan kesepakatan guru mata diklat menggambar busana mengacu pada hasil perhitungan standar deviasi yaitu 63.

Menyusun angka-angka hasil analisis data ke dalam tabulasi data dimaksudkan untuk mempermudah melihat nilai responden. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui besarnya skor (*mean*), median (*Me*), modus (*Mo*), simpangan baku (*SD*), standar deviasi dan hasilnya disajikan dalam bentuk presentase. Penyusunan katagorial ini diadaptasi dari pendapat Sugiyono (2007: 35-36) dalam pembuatan table distribusi frekuensi dimana:

1. Skor tertinggi diperoleh dari: jumlah item x skor tertinggi
2. Skor terendah diperoleh dari: jumlah item x skor terendah
3. Jumlah kelas interval dengan rumus Sturge $K = 1 + 3.3 \log n$
4. Rentang data menggunakan rumus $R = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} + 1$
5. Panjang kelas menggunakan rumus R/K
6. Jumlah klasifikasi berdasarkan kreatif dan tidak kreatif

Standar deviasi/ simpangan baku dari data yang telah disusun dalam table distribusi frekuensi/data bergolong menurut Sugiyono (2007: 58) dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - x)^2}{(n-1)}}$$

Untuk memberikan makna skor yang ada dibuatlah bentuk kategori atau kelompok menurut tingkatan kreativitas yang ada. Perhitungan kriteria menggunakan acuan rumus mean ideal dari Suharsimi Arikunto (2002) dalam menyusun urutan kedudukan atas lima kategori yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif.

Tabel 8. Penentuan Kriteria Kreativitas

No	Rentangan Norma	Kategori
1	$X > M_i + 1,8 SD_i$	Sangat Kreatif
2	$M_i + 0,6 SD_i < X \leq M_i + 1,8 SD_i$	Kreatif
3	$M_i - 0,6 SD_i < X \leq M_i + 0,6 SD_i$	Cukup Kreatif
4	$M_i - 1,8 SD_i < X \leq M_i - 0,6 SD_i$	Kurang Kreatif
5	$X \leq M_i - 1,8 SD_i$	Sangat Kurang Kreatif

Dengan pedoman tersebut dapat disusun kriteria kreativitas dan dengan pembulatan didapatkan pembobotan sebagai berikut:

Table 9. Kategori Kreativitas Desain Busana Menggunakan *Moodboard*

Tingkat Kreativitas	Interval nilai
Sangat Kreatif	85-100
Kreatif	70-84
Cukup Kreatif	55-69
Kurang Kreatif	40-54
Sangat Kurang Kreatif	25-39

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. PROSEDUR PENELITIAN

1. Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sewon Bantul yang berlokasi di desa Pulutan Pendowoharjo Sewon Bantul 55185. SMK Negeri 1 Sewon merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Bantul yang terdiri dari empat program keahlian, yaitu: program keahlian akomodasi perhotelan (akomodasi perhotelan dan usaha perjalanan wisata), program keahlian jasa boga (restoran dan patiseri), program keahlian busana butik, program keahlian kecantikan (kulit dan rambut).

SMK Negeri 1 Sewon dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan dibantu oleh empat orang wakilnya. SMK Negeri 1 Sewon memiliki tenaga pengajar/guru dengan jumlah 101 orang yang terdiri 77 guru PNS, 24 guru tidak tetap atau guru bantu. Masing-masing guru di SMK Negeri 1 Sewon ini memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda, rata-rata S1 namun ada pula yang S2. SMK Negeri 1 Sewon memiliki tenaga non edukatif dengan jumlah 30 orang. Adapun karyawan tetap yang bertugas di SMK N 1 Sewon ada 12 orang dan pegawai tidak tetap berjumlah 18 orang.

Sekolah ini memiliki berbagai sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yaitu memiliki 65 ruang meliputi ruang praktek, ruang teori, laboratorium, ruang guru, ruang BK, UKS, perpustakaan, ruang osis, hotel training, sanggar, mushola, ruang produksi, ruang sidang, ruang gizi, kafetaria, aula, dll.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Sewon maka sekolah ini memiliki visi dan misi dalam pencapaiannya. Visi SMK Negeri 1 Sewon adalah “Mewujudkan lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas berkarakter dan profesional”. Misi SMK Negeri 1 Sewon yaitu:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan sesuai dengan standar mutu manajemen pendidikan
- 2) Memberikan pelayanan pendidikan dan pelatihan dibidang pariwisata secara profesional dan *up to date*
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif bagi pengembangan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa.
- 4) Menghasilkan tamatan yang berkualitas dibidangnya sesuai kebutuhan dunia kerja.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mendesain busana. Pengumpulan data dilakukan dengan tes unjuk kerja, dan observasi sebagai pelengkap pengumpulan data. Selanjutnya akan dibahas tentang pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus peningkatan kreativitas mendesain busana.

2. Prosedur Pelaksanaan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan masukan awal tentang keadaan siswa yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Peneliti mengadakan pertemuan awal

dengan guru menggambar busana yang mengajar di kelas XI Busana Butik. Pertemuan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi umum siswa dan tingkat kreativitas mencipta desain siswa serta kesulitan dalam pembelajaran pada kelas subjek penelitian. Dari kegiatan observasi yang dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa selama ini siswa belum bisa mencetuskan ide dalam membuat sebuah desain, khususnya desain busana pesta. Media yang digunakan dalam pembelajaran mendesain busana adalah beberapa contoh desain yang sudah jadi. Siswa kurang mampu menggambar desain busana pesta secara detail terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian dan cenderung meniru gambar yang dicontohkan oleh guru. Siswa kurang mampu mengembangkan desain sesuai sumber ide ataupun tema, khususnya kelas XI Busana Butik 3. Jumlah keseluruhan siswa kelas XI Busana Butik di SMKN 1 Sewon yaitu 128 siswa. Jumlah siswa di kelas XI Busana Butik 3 pada observasi awal sesuai data tercatat 32 siswa yang semuanya perempuan.

Sebagai upaya pemecahan masalah yang dihadapi oleh SMKN 1 Sewon, khususnya bidang keahlian Busana Butik, maka peneliti mencoba menerapkan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran *moodboard*. Media ini lebih memudahkan siswa dalam membuat suatu desain busana. Media *moodboard* mampu menghadirkan berbagai macam gambar maupun desain dari berbagai referensi sebagai acuan sumber ide untuk menciptakan suatu desain baru.

Setelah proses evaluasi yang di diskusikan bersama guru mata diklat menggambar busana disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media bisa dijadikan salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kreativitas mencipta desain siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *moodboard*. Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran *moodboard* yang mampu meningkatkan kompetensi siswa. Dalam hal koordinasi dengan guru mata diklat menggambar busana dicapai kesepakatan untuk menjadikan kelas XI Busana Butik 3 sebagai kelas subyek penelitian. Guru mata diklat tersebut sangat menanggapi karena menginginkan kreativitas siswa-siswanya dapat meningkat.

Pelaksanaan tindakan adalah guru mata diklat menggambar busana kelas XI, kerana peneliti sebagai pengamat ingin mengamati secara lebih dalam sejak proses pemberian tindakan sampai tindakan berakhir. Dalam melaksanakan tindakan, peneliti dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer II. Adapun waktu yang disediakan untuk pemberian tindakan dalam satu siklus adalah disesuaikan dengan kompetensi dasar materi yang akan di bahas. Untuk siklus I dilaksanakan dua kali tindakan 2 x 90 menit (2 x pertemuan), dari hasil refleksi siklus I baru dapat ditentukan perencanaan siklus II. Siklus II dilaksanakan dua kali tindakan atau 2 x 90 menit (2 x pertemuan). Adapun materi pembelajaran yang digunakan pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pembelajaran direncanakan sebagai berikut:

- 1) Standar Kompetensi : Menggambar Busana
- 2) Kompetensi Dasar : Sumber Ide
- 3) Materi Pokok : Menerapkan teknik pembuatan desain busana pesta dengan menerapkan sumber ide
- 4) Materi Ajar
 - (a) Pertemuan I : Sumber ide
 - (b) Pertemuan II : Penerapan sumber ide

b. Siklus II

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

- 1) Standar Kompetensi : Menggambar Busana
- 2) Kompetensi Dasar : Sumber Ide
- 3) Materi Pokok : Menerapkan teknik pembuatan desain busana pesta dengan menerapkan sumber ide
- 4) Materi Ajar
 - (a) Pertemuan I : Sumber ide
 - (b) Pertemuan II : Penerapan sumber ide

B. HASIL PENELITIAN

1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

Kegiatan pra tindakan dilakukan melalui observasi kelas dan dialog dengan guru mata pelajaran keterampilan busana butik. Dalam penelitian ini peneliti berdiskusi dengan guru perihal proses pembelajaran mendesain busana. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi di kelas XI Busana Butik 3 dan XI Busana Butik 4 SMKN 1 Sewon. Dari hasil observasi awal, peneliti mendapatkan informasi tentang kondisi kelas pada saat kegiatan belajar berlangsung. Dalam mengajar guru masih menggunakan media yang kurang mengacu siswa dalam menguasai kompetensi.

Kreativitas siswa dalam membuat desain busana relatif rendah. Hal ini dikarenakan siswa belum bisa mencetuskan ide dalam membuat sebuah desain, khususnya desain busana pesta. Media yang digunakan dalam pembelajaran mendesain busana adalah beberapa contoh desain yang sudah jadi. Siswa kurang mampu menggambar desain busana pesta secara detail terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian dan cenderung meniru gambar yang dicontohkan oleh guru. Siswa kurang mampu mengembangkan desain sesuai sumber ide ataupun tema

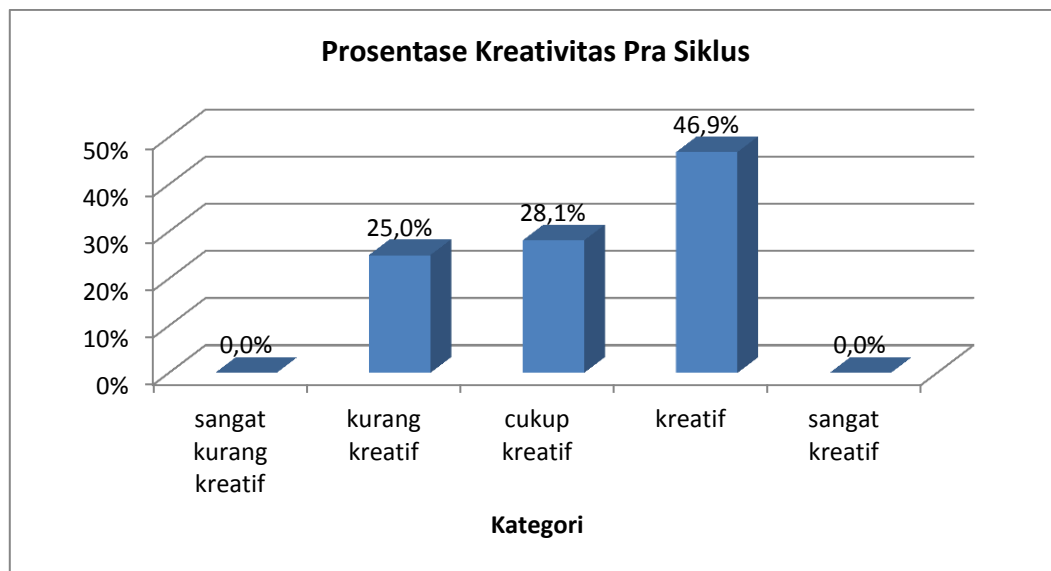
Kesimpulan sementara tersebut diperkuat dengan hasil penilaian atau kompetensi siswa pada pra siklus yang dilakukan oleh guru, peneliti hanya mendokumentasikan nilai dari data hasil kompetensi yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan data tabel hasil kompetensi siswa pra siklus, dari 32 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*Mean*) yang dicapai adalah 64,85, dengan nilai

tengah (*Median*) yaitu 61,72, dan nilai yang sering muncul (*Modus*) adalah 75.00 dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan nilai yang disajikan, hasil kreativitas siswa pada pra siklus dapat dikategorikan pada tabel hasil kreativitas siswa sesuai dengan kriteria kreativitas berikut ini:

Tabel 10. Tingkat Nilai Kreativitas Pra Siklus

Skor	Kategori	Jumlah siswa	Presentase
86-100	Sangat Kreatif	0	0%
71-85	Kreatif	15	46.9%
56-70	Cukup Kreatif	9	50,00%
41-55	Kurang Kreatif	8	3.10%
25-40	Sangat Kurang Kreatif	0	0%
Total		32	100%



Gambar 4. Pencapaian Kriteria Ketuntasan Kreativitas Siswa Mendesain Busana

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dari 32 siswa yang mencapai kriteria kurang kreatif sebanyak 25% atau 8 siswa dan kriteria cukup kreatif sebanyak 28,1% atau 9 siswa. Sebanyak 15 siswa atau 46,9% berada dalam kriteria kreatif. Dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran tersebut perlu diadakan perbaikan untuk peningkatan kreativitas. Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah difahami, membuat aktif peserta didik dan tidak membosankan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk mengatasinya dapat ditempuh dengan menggunakan sebuah media pembelajaran, seperti halnya media *moodboard*, dengan menggunakan media *moodboard* peserta didik dapat menumbuhkan inspirasi dan ide dalam membuat desain busana.

Berdasarkan hasil pra siklus tersebut baru 46,9% atau 15 siswa yang mampu mencapai tingkat kreativitas minimal, sedangkan target yang dicapai adalah 85% siswa mencapai kreativitas. Oleh karena itu peneliti dan guru sepakat untuk melakukan tindakan melalui penerapan media pembelajaran *moodboard* pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan pencapaian kreativitas mendesain busana. Dengan menerapkan media *moodboard* siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya, siswa termotivasi untuk mendesain karena banyak inspirasi dan ide yang muncul dari media *moodboard*. Sehingga diharapkan melalui penerapan media ini dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengikuti alur penelitian tindakan kelas. Langkah kerja dalam penelitian ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah disusun berupa desain pembelajaran mendesain busana dengan menggunakan media pembelajaran *moodboard*.

Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan dengan menggunakan observasi dan tes unjuk kerja. Adapun hal-hal yang akan diuraikan meliputi deskripsi tiap siklus dan hasil dari penelitian, yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus pertama

Penelitian siklus pertama ini dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu selama 4x45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti berkolaborasi dengan guru pengampu mata diklat menggambar busana. Perencanaan pada siklus pertama adalah mendesain busana busana pesta dengan menerapkan sumber ide.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari guru yang bersangkutan. RPP

yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu pada peningkatan kreativitas menggambar busana dengan menggunakan media *moodboard* khususnya pada materi mendesain busana pesta dengan menerapkan sumber ide. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.

- c) Peneliti menyiapkan instrument berupa penilaian unjuk kerja dan lembar observasi. Penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai hasil kerja siswa, dan lembar observasi digunakan untuk mengukur ketercapaian kegiatan belajar mengajar.

2) Tindakan

a) Kegiatan pendahuluan

- (1) Guru masuk memberi salam dan melakukan presensi siswa
- (2) Guru mengkondisikan kelas secara fisik dan mental agar siswa siap menerima pelajaran dengan baik
- (3) Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran mata diklat menggambar busana pada kompetensi penerapan sumber ide. Guru menyampaikan tahap-tahap pembelajaran mendesain busana dengan menerapkan sumber ide. Sehingga siswa mengetahui keeluruhan tahap pembelajaran.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (4 orang). Siswa dikelompokkan secara heterogen.
- (2) Guru memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan yang akan dipelajari, dengan cara menggali pengetahuan siswa manfaat mempelajari mendesain busana dan menciptakan hasil karya. Sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran ketrampilan tata busana.
- (3) Guru membagikan *jobsheet* kepada siswa sebagai bahan acuan. Dan media *moodboard* pada tiap kelompok sebagai acuan dalam mendesain.
- (4) Guru menyampaikan materi dan penggunaan media moodboard sebagai acuan dalam mendesain.
- (5) Setelah materi disampaikan, guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali apa yang telah guru sampaikan dan guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
- (6) Guru meminta siswa untuk mengamati (*Observing*), menggali informasi dengan mengamati media *moodboard*
- (7) Siswa menanya (*Questioning*), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sumber ide dan *moodboard*.

- (8) Guru meminta siswa menalar (*Associating*), diskusi dalam menalar gambar pada media *moodboard* untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat.
- (9) Guru meminta siswa mencoba (*Experimenting*), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media *moodboard*.
- (10) Guru memberikan umpan balik terhadap siswa, berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, dan diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.
- (11) Guru meminta siswa mengkomunikasikan/jejaring/ (*Networking*), mengkomunikasikan hasil desain busana berupa hasil gambar desain.

c) Kegiatan penutup

Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum paham mengenai isi materi pelajaran. Guru membantu menyelesaikan masalah jika siswa mengalami keulitan. Guru dan siswa mengadakan refleksi, kemudian pembelajaran ditutup, siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran. Tidak lupa guru selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar terus selalu

belajar, serta menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya dan terakhir guru menutup pembelajaran dengan salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran dan kreativitas siswa dalam mendesain busana. pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan agar pengamatan lebih terfokus.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perilaku guru telah sesuai dengan rencana tindakan. Pengamatan melalui lembar penilaian unjuk kerja diperoleh skor untuk masing-masing siswa, skor tersebut kemudian diolah menjadi nilai akhir kreativitas, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Setelah mendapat perolehan nilai kreativitas pada masing-masing siswa dicari nilai rata-rata kelas. Pada siklus pertama ini nilai rata-rata tingkat kreativitas siswa meningkat 8,1% dari nilai rata-rata pra siklus yang sebesar 64,06 menjadi 68,56. Tingkat kreativitas siswa siklus pertama dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 11. Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	48.44	16.1%	56.25
2	Siswa 2	53.13	11.8%	59.38
3	Siswa 3	60.94	17.9%	71.88
4	Siswa 4	70.31	2.2%	71.88
5	Siswa 5	73.44	-4.3%	70.31
6	Siswa 6	78.13	4.0%	81.25
7	Siswa 7	60.94	17.9%	71.88
8	Siswa 8	75.00	2.1%	76.56
9	Siswa 9	46.88	16.7%	54.69
10	Siswa 10	50.00	18.8%	59.38
11	Siswa 11	56.25	16.7%	65.63
12	Siswa 12	73.44	0.0%	73.44
13	Siswa 13	75.00	4.2%	78.13
14	Siswa 14	76.56	8.2%	82.81
15	Siswa 15	78.13	4.0%	81.25
16	Siswa 16	59.38	21.1%	71.88
17	Siswa 17	60.94	15.4%	70.31
18	Siswa 18	53.13	14.7%	60.94
19	Siswa 19	79.69	0.0%	79.69
20	Siswa 20	75.00	6.3%	79.69
21	Siswa 21	78.13	4.0%	81.25
22	Siswa 22	75.00	4.2%	78.13
23	Siswa 23	46.88	20.0%	56.25
24	Siswa 24	50.00	18.8%	59.38
25	Siswa 25	62.50	15.0%	71.88
26	Siswa 26	60.94	15.4%	70.31
27	Siswa 27	75.00	6.3%	79.69
28	Siswa 28	60.94	15.4%	70.31
29	Siswa 29	59.38	-5.3%	56.25
30	Siswa 30	75.00	2.1%	76.56
31	Siswa 31	76.56	12.2%	85.94
32	Siswa 32	50.00	18.8%	59.38
Rata-rata		64.06	9.04%	64.84

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, kreativitas pada siklus pertama dari 32 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) yang dicapai 70,70, dengan nilai tengah (*median*) yaitu 71,88, dan nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 71,88.

Berdasarkan nilai yang disajikan pada tabel berikut, tingkat kreativitas siswa pada siklus pertama dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 13. Kategori Penilaian Kreativitas Siswa Siklus Pertama

Skor	Kategori	Jumlah siswa	Presentase
86-100	Sangat Kreatif	1	3,1%
71-85	Kreatif	21	65,6%
56-70	Cukup Kreatif	9	28,1%
41-55	Kurang Kreatif	1	3,1%
25-40	Sangat Kurang Kreatif	0	0%
Total		32	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari 32 siswa yang mengikuti materi pembelajaran mendesain busana menggunakan media *moodboard* menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria cukup kreatif sebesar 28,1% atau 9 siswa, 1 siswa atau 3,1% mencapai kriteria kurang kreatif, 21 siswa atau 65,6% mencapai kriteria kreatif, sedangkan 1 siswa atau 3,1% mencapai kriteria sangat kreatif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa pada pembelajaran siklus pertama menggunakan media *moodboard* dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain busana dibandingkan pada

hasil yang diperoleh sebelum tindakan (pra siklus). Hal ini ditunjukkan dari hasil yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sudah berada pada kriteria kreatif.

4) Refleksi

Berdasarkan pengamatan pada siklus I siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa banyak diberi kesempatan bertanya terkait materi yang belum jelas. Hal ini sangat membantu guru dalam membimbing siswa, sehingga siswa paham dengan materi yang disampaikan. Namun masih terdapat kekurangan pada pelaksanaan pembelajaran, yakni siswa enggan untuk dikelompokkan, sehingga mengurangi kelancaran dalam pembelajaran. Siswa masih canggung dengan teman satu kelompoknya, sehingga proses diskusi juga kurang lancar. Hal tersebut memakan waktu yang cukup lama, sehingga diperlukan evaluasi agar pelaksanaan pembelajaran dapat lebih baik.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siklus pertama terlihat bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *moodboard* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana. peningkatan yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran *moodboard*.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus pertama dengan tindakan melalui media pembelajaran *moodboard* yang diterapkan pada materi menggambar busana berupa desain busana

pesta dengan menerapkan sumber ide telah mengalami peningkatan, namun kriteria kreativitas minimal belum mencapai target yang diinginkan. Selama tindakan yang berlangsung pada siklus pertama, diperoleh data bahwa siswa antusias dalam proses pembelajaran.

Alasan peneliti melanjutkan pada siklus kedua agar peningkatan kreativitas mendesain busana pesta dengan menerapkan sumber ide dapat mencapai kriteria kreativitas sesuai target sebesar 85% menggunakan media pembelajaran *moodboard*.

b. Siklus kedua

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dalam dua kali pertemuan yaitu selama 4x45 menit. Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti berkolaborasi dengan guru mata diklat menggambar busana. sesuai dengan procedural penelitian, perencanaan pada siklus kedua adalah mendesain busana pesta dengan menerapkan sumber ide.
- b) Berdasarkan refleksi dari siklus I, maka dilakukan perbaikan dalam penguasaan kelas menjadi lebih baik agar siswa dapat dikondisikan dalam pembentukan kelompok. memotivasi siswa dengan pemberian reward dalam proses belajar agar lebih bersemangat dalam mendesain.

- c) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat lebih menekankan pada kegiatan inti yaitu pada peningkatan kreativitas menggambar busana dengan menggunakan media *moodboard* khususnya pada materi mendesain busana pesta dengan menerapkan sumber ide. RPP secara lengkap disajikan dalam lampiran.
- d) Peneliti menyiapkan instrument berupa penilaian unjuk kerja dan lembar observasi. Penilaian unjuk kerja digunakan untuk menilai hasil kerja siswa, dan lembar observasi digunakan untuk mengukur ketercapaian kegiatan belajar mengajar.

2) Tindakan

- a) Kegiatan pendahuluan
 - (1) Guru masuk memberi salam dan melakukan presensi siswa
 - (2) Guru mengkondisikan kelas secara fisik dan mental agar siswa siap menerima pelajaran dengan baik
 - (3) Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran mata diklat menggambar busana pada kompetensi penerapan sumber ide. Guru menyampaikan tahap-tahap pembelajaran mendesain busana dengan menerapkan sumber ide. Sehingga siswa mengetahui keeluruhan tahap pembelajaran.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (4 orang). Siswa dikelompokkan secara heterogen.
- (2) Guru memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan yang akan dipelajari, dengan cara menggali pengetahuan siswa manfaat mempelajari mendesain busana dan menciptakan hasil karya. Sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran ketrampilan tata busana.
- (3) Guru membagikan *jobsheet* kepada siswa sebagai bahan acuan. Dan media *moodboard* pada tiap kelompok sebagai acuan dalam mendesain.
- (4) Guru menyampaikan materi dan penggunaan media moodboard sebagai acuan dalam mendesain.
- (5) Setelah materi disampaikan, guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali apa yang telah guru sampaikan dan guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa.
- (6) Guru meminta siswa untuk mengamati (*Observing*), menggali informasi dengan mengamati media *moodboard*
- (7) Siswa menanya (*Questioning*), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sumber ide dan *moodboard*.

- (8) Guru meminta siswa menalar (*Associating*), diskusi dalam menalar gambar pada media *moodboard* untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat.
- (9) Guru meminta siswa mencoba (*Experimenting*), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media *moodboard*.
- (10) Guru memberikan umpan balik terhadap siswa, berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, dan diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.
- (11) Guru meminta siswa mengkomunikasikan/jejaring/ (*Networking*), mengkomunikasikan hasil desain busana berupa hasil gambar desain.

c) Kegiatan penutup

Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum paham mengenai isi materi pelajaran. Guru membantu menyelesaikan masalah jika siswa mengalami keulitan. Guru dan siswa mengadakan refleksi, kemudian pembelajaran ditutup, siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran. Tidak lupa guru selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar terus selalu

belajar, serta menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya dan terakhir guru menutup pembelajaran dengan salam.

3) Pengamatan

Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengetahui pembelajaran mendesain busana dengan menerapkan sumbu ide. Situasi di dalam kelas pada siklus kedua terlihat banyak siswa yang sudah mulai aktif dalam praktek dan mengembangkan sikap bertanggung jawab pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Hasil pengamatan melalui lembar penilaian unjuk kerja diperoleh skor untuk masing-masing siswa, skor tersebut kemudian diolah menjadi nilai akhir kreativitas, penghitungan penilaian dapat dilihat pada lampiran. Setelah mendapat perolehan kreativitas pada masing-masing siswa dicari nilai rata-rata kelas. Pada siklus kedua ini nilai rata-rata kreativitas meningkat 8,01% dari nilai rata-rata siklus pertama sebesar 70,70 Menjadi 76,37 kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus Kedua

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan (%)
1	Siswa 1	56.25	8.3%	60.94
2	Siswa 2	59.38	21.1%	71.88
3	Siswa 3	71.88	0.0%	71.88
4	Siswa 4	71.88	10.9%	79.69
5	Siswa 5	70.31	8.9%	76.56
6	Siswa 6	81.25	7.7%	87.50
7	Siswa 7	71.88	6.5%	76.56
8	Siswa 8	76.56	8.2%	82.81
9	Siswa 9	54.69	5.7%	57.81
10	Siswa 10	59.38	21.1%	71.88
11	Siswa 11	65.63	14.3%	75.00
12	Siswa 12	73.44	14.9%	84.38
13	Siswa 13	78.13	8.0%	84.38
14	Siswa 14	82.81	1.9%	84.38
15	Siswa 15	81.25	0.0%	81.25
16	Siswa 16	71.88	0.0%	71.88
17	Siswa 17	70.31	8.9%	76.56
18	Siswa 18	60.94	20.5%	73.44
19	Siswa 19	79.69	7.8%	85.94
20	Siswa 20	79.69	5.9%	84.38
21	Siswa 21	81.25	0.0%	81.25
22	Siswa 22	78.13	2.0%	79.69
23	Siswa 23	56.25	13.9%	64.06
24	Siswa 24	59.38	21.1%	71.88
25	Siswa 25	71.88	6.5%	76.56
26	Siswa 26	70.31	2.2%	71.88
27	Siswa 27	79.69	7.8%	85.94
28	Siswa 28	70.31	2.2%	71.88
29	Siswa 29	56.25	5.6%	59.38
30	Siswa 30	76.56	10.2%	84.38
31	Siswa 31	85.94	0.0%	85.94
32	Siswa 32	59.38	21.1%	71.88
Rata-rata		70.70	8.01%	76.37

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, kreativitas pada siklus kedua dari 32 siswa menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) yang dicapai 76,36, dengan nilai tengah (*median*) yaitu 76,56, dan nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 71.88. Berdasarkan nilai yang disajikan pada table berikut, kreativitas siswa pada siklus pertama dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 16. Kategori Penilaian Kreativitas Siswa Siklus Kedua

Skor	Kategori	Jumlah siswa	Presentase
86-100	Sangat Kreatif	4	12,5%
71-85	Kreatif	24	75%
56-70	Cukup Kreatif	4	12,5%
41-55	Kurang Kreatif	0	0%
25-40	Sangat Kurang Kreatif	0	0%
Total		32	100%

Berdasarkan table diatas, dari 32 siswa yang mengikuti materi pembelajaran mendesain busana menggunakan media *moodboard* menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria cukup kreatif sebesar 12.5% atau 4 siswa, 24 siswa atau 75% pada kriteria kreatif, sedangkan 4 siswa atau 12.5% berada pada kriteria sangat kreatif

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa pada siklus pertama menggunakan media pembelajaran *moodboard* dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain busana dibandingkan pada hasil yang diperoleh sebelum

tindakan (pra siklus). Hal ini ditunjukkan dari hasil yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sudah berada pada kategori kreatif.

4) Refleksi

Suasana belajar menjadi lebih baik, siswa menjadi tidak rebut lagi saat dikelompokkan. Pemberian reward jg menambah keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Adanya peningkatan kreativitas siswa pada siklus kedua, telah mencapai target yang ingin di capai, yaitu sebesar 85% mencapai nilai kreativitas. 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 dengan Menggunakan Media *Moodboard*

a. Tindakan Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus I yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, dari pertemuan 1 dan 2, kemudian membuat lembar observasi untuk membantu peneliti dan observer II melihat fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada hari selasa, 11 Maret dan 18 Maret 2014 jam ke 8-10. Pelajaran dimulai pukul 13.30 dan diakhiri pukul 15.00 WIB. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga keseluruhan 2 jam pelajaran adalah 90 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada tindakan pertama pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah sumber ide. Persiapan guru untuk melaksanakan siklus 1 dilakukan beberapa hari sebelumnya. Peneliti menjelaskan kepada guru pengampu tentang rencana pembelajaran yang harus dilakukan dan media mengajar yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dengan bagian pendahuluan, yaitu memulai dengan pembukaan, setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat desain busana. guru membuka pelajaran, guru mulai memeriksa tugas desain tiap siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan atau apersepsi. Apersepsi dimaksudkan sebagai jembatan pola pikir yang nantinya memudahkan siswa untuk menerima materi yang baru. Kemudian guru membagikan *hand out* dilanjutkan memberikan penjelasan tentang materi dan penggunaan media *moodboard* sebagai dasar untuk mendesain busana yang akan dilaksanakan. Setelah merasa siswa memahami penggunaan

media tersebut, maka guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya. Pengelompokan berdasarkan nilai tugas terdahulu yang dinilai dengan penilaian kreativitas, sehingga diperoleh tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Setelah diperoleh nilai tersebut, kemudian guru mengelompokkan siswa secara heterogen, yaitu siswa yang mendapatkan nilai kreativitas tinggi dikelompokkan dengan siswa yang nilai kreativitasnya sedang dan rendah. Dalam satu kelas dibagi menjadi 8 kelompok. pembagian kelompok secara lebih rinci dapat dilihat pada lampiran. Pada saat pembagian kelompok, hampir seluruh siswa menolak untuk dikelompokkan karena harus berpisah dengan teman sebangkunya. Dengan kesabaran dan ketegasan guru, akhirnya seluruh siswa bersedia pindah sesuai kelompoknya, walau terjadi kegaduhan di kelas. Setelah semua siswa duduk sesuai kelompoknya, kemudian guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah yang dilanjutkan pemberian tugas kelompok. tugas kelompok dikerjakan individu dengan cara berdiskusi, yaitu menciptakan desain busana sesuai kesempatan pakai dengan menggunakan media *moodboard*. Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep bekerja secara kelompok dengan memberikan pertanyaan lisan, terkait materi hampir seluruh siswa menjawab dengan bersahuut-sahutan. Ada beberapa siswa yang terkait materi dan penggunaan media pembelajaran *moodboard*, dan guru menjawab dengan jelas. Setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru

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

Pada siklus I pertemuan 1 ini, pembelajaran mendesain busana dengan menggunakan media *moodboard* belum terlaksana dengan baik, hal tersebut terlihat dari siswa yang belum bisa beradaptasi dengan menggunakan media *moodboard* yang memang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran menggambar busana. Siswa masih terlihat bingung dalam menggunakan media *moodboard* sebagai acuan mereka dalam mendesain busana, selain hal tersebut, sikap penolakan siswa untuk dikelompokkan menyebabkan banyak waktu terbuang untuk mengatur kelompok dan posisi duduk sehingga banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan desain secara sempurna tepat pada waktunya. Oleh karena keterbatasan waktu, pada siklus I pertemuan 1, guru belum bisa mengambil nilai tugas siswa. karena salah satu indikator kreativitas

adalah ketrampilan hasil berfikir lancar dengan aspek penilaian terbatas pada waktu tertentu, maka agar tugas siswa benar-benar dikerjakan sendiri dengan batas waktu yang telah ditentukan, tugas tersebut tidak dikerjakan di rumah seperti biasanya, sehingga pada saat akhir pelajaran tugas tersebut selesai atau tidak selesai harus dikumpulkan dan dibagikan untuk dikerjakan kembali pada pertemuan selanjutnya.

Pada siklus I pertemuan ke 2, dimulai pada bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan seperti biasanya. Setelah siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana, guru mulai memeriksa tugas desain siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan, serta mengingatkan siswa bahwa hari ini harus menyelesaikan tugas pada pertemuan sebelumnya, karena setelah pembelajaran selesai, tugas harus dikumpulkan untuk dinilai. Kemudian guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok seperti yang telah ditentukan pada pertemuan I. Ketika siswa akan dikelompokkan kembali, beberapa siswa masih merasa enggan untuk kembali bergabung dengan kelompoknya, mengingat pada pertemuan I banyak yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya. Namun karena ketegasan guru, akhirnya beberapa siswa yang enggan pindah tersebut bersedia pindah sesuai kelompoknya, walau masih terdengar keluhan. Setelah semua siswa bergabung dengan kelompoknya, kemudian guru menyuruh siswa mengeluarkan dan mencermati *hand out* yang telah dibagikan pada pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya guru menyuruh siswa melanjutkan tugas pada pertemuan sebelumnya. Saat siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok. sebagian besar siswa dalam kelompok sudah bisa beradaptasi dengan teman kelompoknya, sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Ada beberapa siswa yang sudah dapat berdiskusi tentang tema dalam media *moodboard* dengan anggota kelompok yang lain, sehingga tujuan berkelompok untuk saling membantu dapat tercapai.

Pada siklus I pertemuan 2 ini, pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* sudah dapat terlaksana dengan baik, semua siswa dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Pada siklus I pertemuan 2 ini, pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* sudah dapat terlaksana dengan baik, meskipun tidak ada materi yang disampaikan, hanya melanjutkan pada pertemuan sebelumnya, sehingga semua siswa dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Pada siklus I pertemuan 2 ini, guru sudah dapat mengambil nilai kreativitas dengan materi mencipta desain busana pesta dengan sumber ide. Pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* sudah dapat terlaksana dengan baik, terlihat dari data hasil nilai kreativitas siswa terdapat peningkatan nilai kreativitas dari pada sebelum diberikan tindakan, nilai kreativitas rata-rata kelas setelah tindakan siklus I pertemuan 2 meningkat 9,04% dari 64,84 menjadi 70,70 dan siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah

standar minimal 70,00 juga mengalami peningkatan, dari 17 siswa (53,1%) menjadi 10 siswa (31,3%). Pada siklus I dapat pula dilihat hasil rata-rata dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir lancar setelah diberi tindakan meningkat 9,06% dari 66,80 menjadi 72,85, begitu pula dengan indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir luwes meningkat 8,63% dari 65,63 menjadi 71,29, indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir orisinil juga meningkat 6,90% dari 62,30 menjadi 66,60, dan indikator ketrampilan hasil mengelaborasi meningkat 11,48% dari 64,65 menjadi 72,07. Dari data masing-masing indikator kreativitas tersebut dapat dilihat bahwa indikator ketrampilan hasil berfikir lancar seperti penggunaan kombinasi warna, penerapan pelengkap, penyelesaian desain dalam waktu yang ditentukan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, hal tersebut disebabkan kebiasaan siswa dalam mencipta desain busana yang dituntut untuk bisa menerapkan sesuai materi yang diajarkan, sedangkan indikator ketrampilan hasil berfikir orisinil, yang mencakup hal-hal yang tidak biasa, seperti menciptakan desain busana yang baru dari media gambar, desain yang berbeda dengan siswa lain, Membuat asesoris/hiasan pada busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat, Mendesain busana dengan menambahkan variasi pada bagian-bagian busana adalah yang paling rendah dibanding indikator yang lainnya, hal tersebut wajar, karena siswa terbiasa dengan system demonstrasi dan pemberian contoh desain

yang sudah jadi, dengan apa yang dihadapkan, meniru, sehingga hasil desain tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan dalam demonstrasi.

3) Observasi Tindakan I

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

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

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

- a) Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* dapat dikatakan terlaksana meskipun belum baik.
- b) Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* dapat dikatakan terlaksana dengan baik.

4) Refleksi

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

Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus I pertemuan 1, peneliti dan guru menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran demonstrasi, dan selalu duduk di tempat yang sama dengan teman sebangku yang sama, sehingga belum dapat beradaptasi dengan penerapan diskusi penggunaan media yang baru. Pada awal penerapan media dengan cara diskusi kelompok, siswa masih enggan untuk dikelompokkan, ditengah pembelajaran masih ada beberapa siswa yang pergi dari kelompoknya untuk bertanya atau

sekedar melihat hasil desain teman sebangku yang berbeda kelompok, siswa masih terlihat kebingungan terhadap tema desain yang akan dibuat, karena tidak ada demonstrasi seperti pembelajaran sebelum tindakan, kerja sama antar anggota belum terlihat, masih terlihat individu meskipun duduk berkelompok, banyak waktu yang terbuang, hampir seluruh siswa tidak dapat menyelesaikan tugas desain dengan sempurna tepat pada waktunya. Guru belum maksimal dalam menerapkan media pembelajaran *moodboard*.

Pada pertemuan 1, masalah yang ditemukan adalah keterbatasan waktu. Karena hal tersebut, tidak ada materi yang disampaikan pada pertemuan 2, hanya menyelesaikan tugas pada pertemuan sebelumnya. selain itu, *moodboard* yang digunakan sebagai media antara satu kelompok dengan kelompok yang lain sama, sehingga hasil desain siswa hampir sama dengan desain pada *moodboard*. setelah ditemukan berbagai masalah yang dihadapi, maka peneliti dan guru pengampu merumuskan berbagai rancangan untuk siklus II.

Pada tahap merancang tindakan yaitu pembuatan desain pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* dituangkan dalam bentuk satuan pembelajaran. Pada siklus II, pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* akan diterapkan kembali dengan tidak merubah kelompok, sehingga diharapkan siswa sudah dapat beradaptasi dengan baik dengan anggota kelompok maupun media pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard*. Melihat pada siklus I, siswa

tidak dapat menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, maka pada siklus II ini, guru akan menambahkan contoh desain dengan menggunakan media *moodboard*, sehingga diharapkan siswa dapat menyelesaikan tugas mendesain tepat pada waktunya. Mengamati pada siklus I, siswa masih banyak yang bingung terhadap desain yang akan dibuat, maka pada siklus II, ditambahkan contoh desain dengan menggunakan *moodboard*. guru akan menekankan kembali bahwa 1 kelompok, meskipun harus membuat desain dengan tema yang sama, namun antar siswa tidak boleh sama, sehingga diharapkan siswa dapat mengeluarkan ide dan kreativitasnya yang akan dituangkan di gambar desain.

b. Tindakan Siklus II

1) Perencanaan Tindakan II

Dalam tahap perencanaan tindakan siklus II yang dilakukan adalah merancang tindakan yang akan dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan, dari pertemuan 1 dan 2, kemudian membuat lembar observasi untuk membantu peneliti dan observer II merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari selasa, 25 Maret dan 1 April 2014 jam ke 8-10. Pelajaran dimulai pukul 13.30 dan diakhiri pukul 15.00 WIB. Satu jam pelajaran adalah 45 menit, sehingga

keseluruhan 2 jam pelajaran adalah 90 menit. Peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama-sama. Materi yang diberikan pada tindakan pertama pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah penerapan sumber ide. Persiapan guru untuk melaksanakan siklus 1 dilakukan beberapa hari sebelumnya. Peneliti menjelaskan kepada guru pengampu tentang rencana pembelajaran yang harus dilakukan dan media mengajar yang dibutuhkan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan, setelah siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana dengan meperiapkan alat dan bahan menggambar. Setelah pembukaan, guru memberikan penjelasan kembali tentang proses pembelajaran dengan menggunakan *moodboard* yang akan dilaksanakan dan menegaskan kembali bahwa mendesain dengan menggunakan media *moodboard* adalah pembelajaran secara berkelompok, sambil meminta siswa untuk berpindah tempat duduk secara berkelompok seperti pertemuan sebelumnya. tidak ada yang membantah, bahkan sebagian siswa mulai akrab dengan teman satu kelompoknya, terlihat dari kondisi siswa yang ceria. Namun ada juga beberapa siswa yang kurang bersemangat. Setelah semua siswa duduk sesuai dengan kelompoknya, kemudian guru menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat dengan materi yang akan diberikan atau apersepsi. Apersepsi dimaksudkan sebagai jembatan pola

pikir yang nantinya memudahkan siswa untuk menerima materi yang baru. Guru menyampaikan materi atau informasi melalui ceramah dilengkapi dengan hand out, kemudian dilanjutkan pembagian *moodboard* pada setiap kelompok dan pemberian tugas. Tugas dikerjakan secara individu secara berdiskusi, yaitu menciptakan desain busana pesta dengan menggunakan *moodboard*. Guru memastikan siswa memahami materi dan memahami konsep mendesain dengan menggunakan *moodboard* dengan memberikan pertanyaan lisan. Ada beberapa siswa yang bertanya terkait materi dan guru menjawab dengan baik. Setelah siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, meskipun membuat tugas desain dengan tema yang sama dalam satu kelompok, namun hasil desain antar siswa berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. Pada siklus II pertemuan 1 ini, pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* sudah terlaksana dengan baik, meskipun guru belum bisa mengambil nilai tugas siswa. Hal tersebut dikarenakan proses pewarnaan gradasi yang memerlukan waktu, sehingga waktu yang disediakan tidak mencukupi. Karena salah satu indikator kreativitas adalah ketrampilan hasil berfikir lancar, dengan aspek penilaian terbatas pada waktu tertentu, maka agar tugas siswa benar-benar murni dikerjakan sendiri dengan batas waktu yang telah ditentukan, tugas tersebut tidak dikerjakan di rumah seperti biasanya, sehingga pada saat

akhir pelajaran, tugas tersebut selesai atau tidak selesai harus dikumpulkan dan dibagikan untuk dikerjakan kembali pada pertemuan selanjutnya.

Pada siklus II pertemuan 2 dimulai dengan bagian pendahuluan, yaitu guru memulai dengan pembukaan seperti biasanya, dalam kondisi siswa sudah duduk dalam kelompoknya masing-masing. Setelah siswa siap mengikuti mata diklat dengan mempersiapkan alat dan bahan menggambar, guru mulai memeriksa tugas desain siswa sambil menghubungkan dengan materi sebelumnya sebagai pengingat, serta mengingatkan siswa bahwa hari ini harus menyelesaikan tugas pada pertemuan sebelumnya, karena setelah pembelajaran selesai, tugas harus dikumpulkan. Kemudian guru mengeluarkan dan membagikan kepada tiap kelompok media *moodboard* yang sama pada pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa mencermati dan mendiskusikan *moodboard* tersebut. Selanjutnya guru menyuruh siswa melanjutkan tugas pada pertemuan sebelumnya, setelah siswa mulai mengerjakan tugas, guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok. seluruh siswa dalam kelompok sudah beradaptasi dengan teman kelompoknya, dapat bekerja sama dengan baik, sehingga tujuan berkelompok untuk saling membantu dapat tercapai.

Pada siklus II pertemuan 2 ini, pembelajaran mendesain dengan menggunakan media *moodboard* dapat terlaksana dengan baik, meskipun tidak ada materi yang disampaikan, hanya melanjutkan tugas

pada pertemuan 1, sehingga semua siswa dapat menyelesaikan desainnya secara sempurna tepat pada waktunya. Pada siklus II pertemuan 2 ini, guru sudah dapat mengambil nilai kreativitas siswa yang diberikan pada pertemuan 2, dengan materi penerapan sumber ide. Pembelajaran mendesain dengan menggunakan media *moodboard* sudah dapat terlaksana dengan baik, terlihat dari data hasil nilai kreativitas siswa terdapat peningkatan nilai kreativitas dari pada pertemuan sebelumnya, nilai kreativitas rata-rata kelas setelah tindakan siklus II pertemuan 2 meningkat 8,01% dari 70,70 menjadi 76,37 dan siswa yang mempunyai nilai kreativitas dibawah standar minimal 71,00 juga mengalami peningkatan, dari 10 siswa (31,3%) menjadi 4 siswa (12,5%). Pada siklus I dapat pula dilihat hasil rata-rata dari masing-masing aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir lancar setelah diberi tindakan meningkat 10,99% dari 72,85 menjadi 80,86, begitu pula dengan indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir luwes meningkat 8,22% dari 71,29 menjadi 77,15, indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir orisinal juga meningkat 5,28% dari 66,60 menjadi 70,12, dan indikator ketrampilan hasil mengelaborasi meningkat 7,32% dari 72,07 menjadi 77,34.

3) Observasi Tindakan II

Hasil observasi siklus II pertemuan 1 dan 2, pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* dapat dikatakan terlaksana dengan baik, meskipun waktu satu kali pertemuan, 2 jam pelajaran, tidak cukup untuk menyelesaikan satu desain selesai dengan sempurna. Akan tetapi meskipun terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran, namun hasil nilai kreativitas tugas desain yang telah dikumpulkan terdapat perubahan nilai kreativitas rata-rata kelas yang meningkat dari nilai sebelum tindakan sampai siklus II pertemuan terakhir. Jika dilihat dari proses pembelajaran yang masih banyak kekurangan, kenaikan kreativitas mencipta desain siswa ini perlu dicermati penyebabnya. Oleh karena itu diperlukan diskusi lebih lanjut oleh peneliti dan kolaborator dengan refleksi.

Dari hasil observasi diatas setelah didiskusikan oleh peneliti dan guru pengampu mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan siklus II pertemuan 1, dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* sudah dapat dikatakan terlaksana
- b) Pelaksanaan siklus II pertemuan 2, dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* sudah dapat dikatakan terlaksana dengan baik.

4) Refleksi

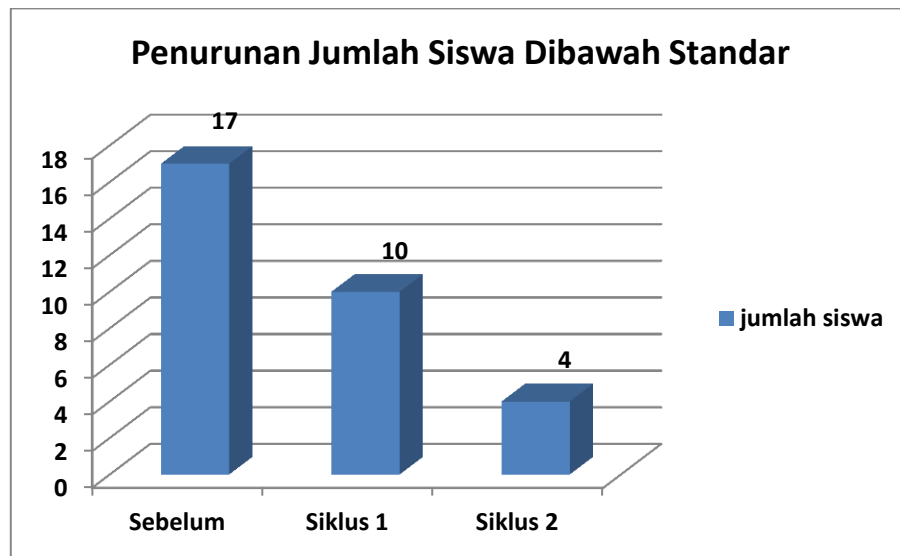
Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah pada siklus II pertemuan 1, peneliti dan guru tidak banyak menemukan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran, siswa sudah terbiasa menggambar dengan menggunakan media *moodboard*. pemanfaatan waktu sudah maksimal. Guru melakukan tahapan-tahapan dengan baik. Pada tahap pelaksanaan, peneliti dan guru mata diklat mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan, kreativitas desain siswa mengalami peningkatan. Menurut peneliti, hal tersebut terjadi karena dorongan yang kuat dari guru dan dari pribadi siswa sendiri. Penggunaan media *moodboard* dengan cara berdiskusi membuat siswa termotivasi untuk membuat desain yang berbeda dengan anggota kelompoknya. Selain itu, cara tersebut membuat siswa saling membantu dan bekerja sama. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus III karena semua indikator kinerja sudah tercapai pada siklus II.

2. Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana dengan Menggunakan Media *Moodboard*

Peningkatan kreativitas mencipta desain siswa pada penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media *moodboard* ini dapat dilihat dari hasil data nilai kreativitas pada siklus I dan II

- 1) Nilai kreativitas yaitu hasil tindakan dibandingkan dengan standar minimal yang telah ditentukan. Standart minimal nilai kreativitas mencipta desain

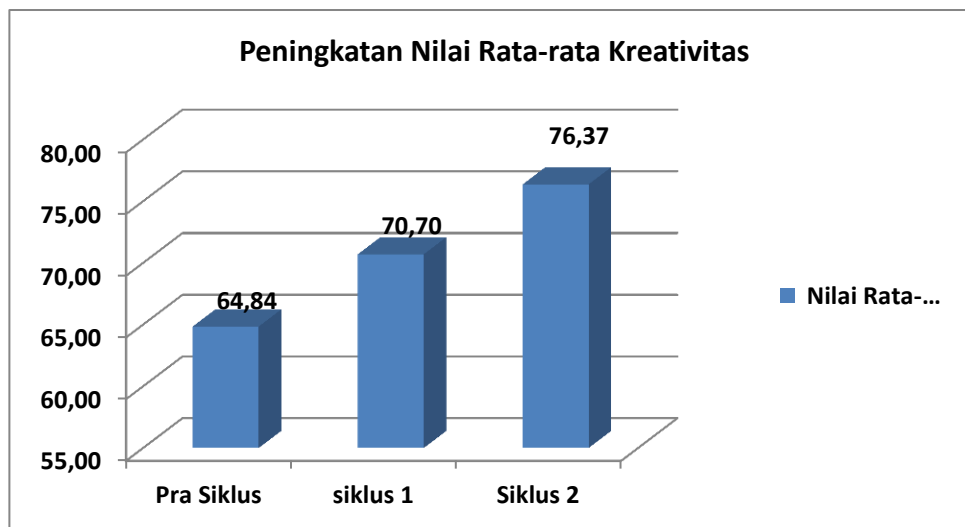
busana yaitu 71,00. Apabila hasil tindakan lebih dari standart minimal yang telah ditentukan, maka tindakan dinyatakan berhasil dengan baik. Pada penelitian ini, terdapat 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang dari keduanya terdapat kenaikan dari nilai standar. Jumlah siswa yang mempunyai nilai kreativitas di bawah nilai standart sebelum diberi tindakan siklus I adalah 17 siswa (53,1%). Pada siklus I terdapat 10 siswa (31,3%) yang mempunyai nilai kreativitas di bawah nilai standart. Sedangkan pada siklus II, terdapat 4 siswa (12,5%) yang mempunyai nilai dibawah standart, atau 87,5% siswa mempunyai nilai diatas 71,00. Jumlah siswa dengan kreativitas dibawah standart dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Data Jumlah Siswa Dengan Nilai Kreativitas Dibawah Standar

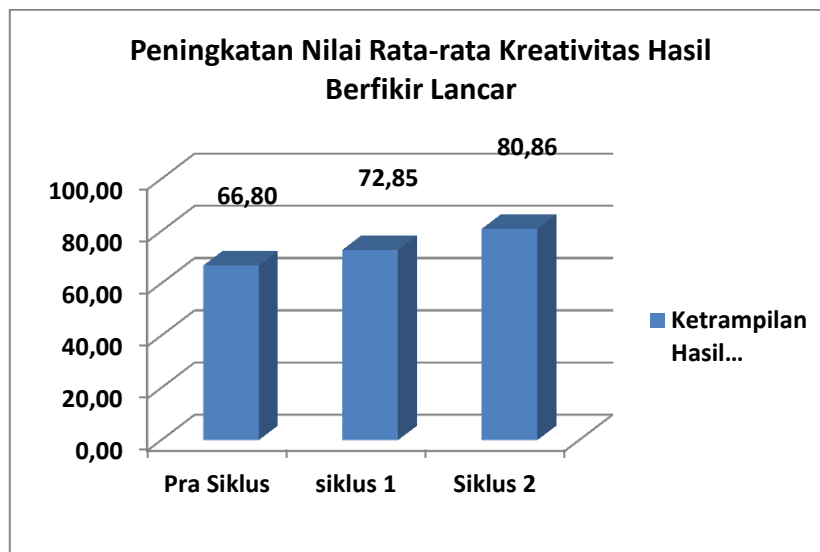
- 2) Kriteria penilaian apabila keadaan setelah dilakukan tindakan lebih baik dari sebelumnya, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil dengan baik, tetapi apabila perilaku lebih buruk dari sebelumnya, maka belum

dinyatakan berhasil. Kriteria ini dapat dipenuhi dengan pengamatan yang dilakukan. Pada penelitian tindakan yang telah dilakukan terlihat pada data bahwa penelitian ini berhasil. Setelah diberi tindakan siklus I, nilai rata-rata kreativitas siswa mengalami peningkatan 9,04% dari 64,84 menjadi 70,70. Hal tersebut terjadi pula pada siklus II, kreativitas siswa meningkat 8.10% dari 70,70 menjadi 76,37, hal tersebut terlihat pada gambar 6:



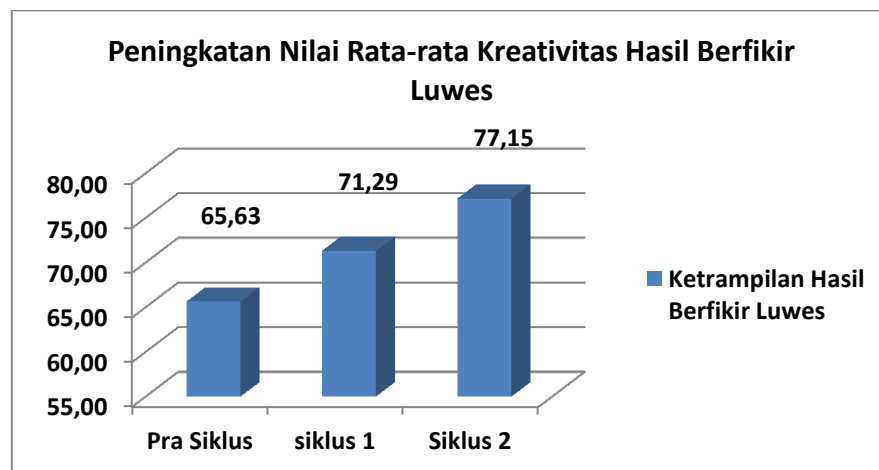
Gambar 6. Peningkatan Nilai Kreativitas Mencipta Desain Siswa

Selain itu peningkatan juga terlihat pada aspek penilaian indikator kreativitas yaitu, rata-rata indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir lancar setelah diberi tindakan siklus I meningkat 9,06% dari 66,80 menjadi 72,85, setelah diberi tindakan siklus II meningkat 10.99% dari 72,85 menjadi 80,86, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 7:



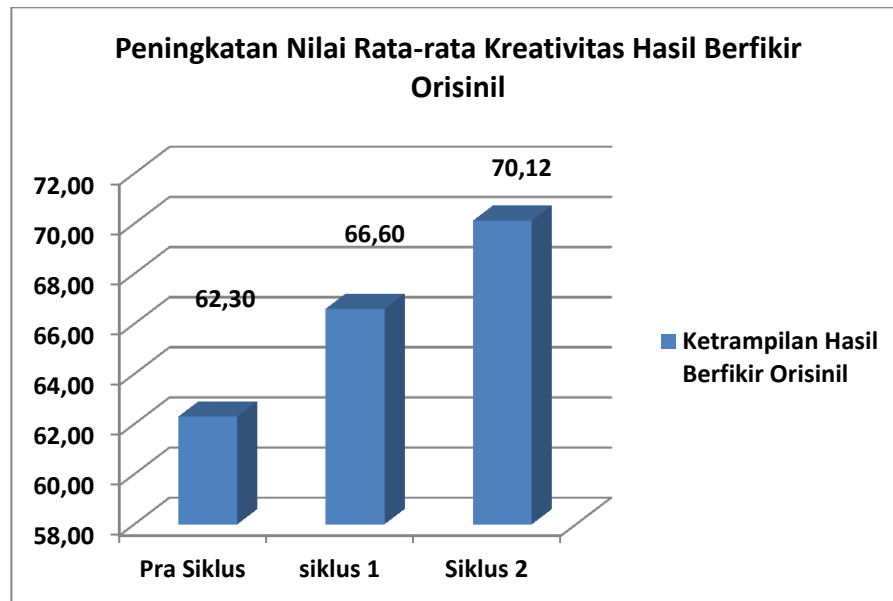
Gambar 7. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir lancar

Peningkatan terjadi pula pada indikator kreativitas ketrampilan hasil berfikir luwes. Setelah diberi tindakan siklus I meningkat 8,63% dari 65,63 menjadi 71,29, dan setelah diberi tindakan siklus II naik 8,22% dari 71,29 menjadi 77,15, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 8:



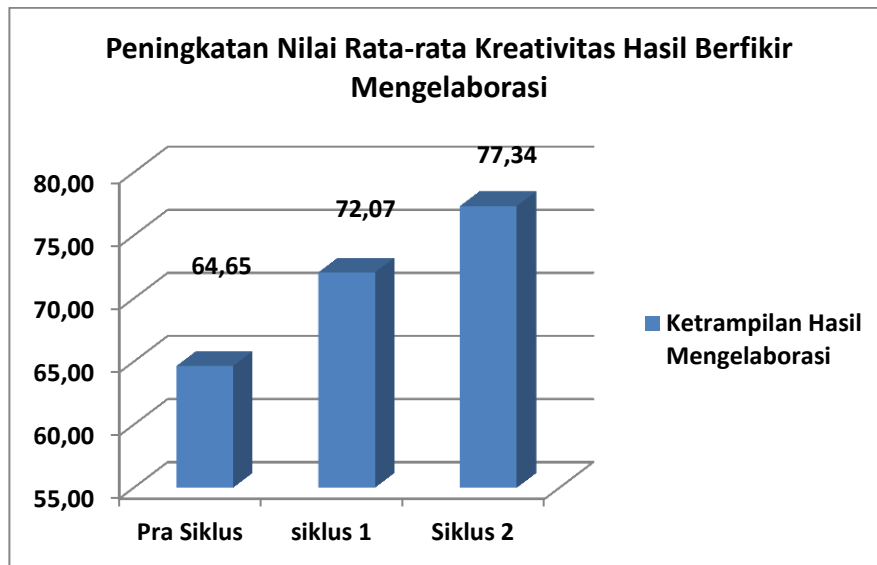
Gambar 8. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir Luwes

Indikator kreativitas hasil berfikir orisinil juga mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I meningkat 6,90% dari 62,30 menjadi 66,60, dan setelah diberi tindakan siklus II naik 5,28% dari 66,60 menjadi 70,12, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 9:



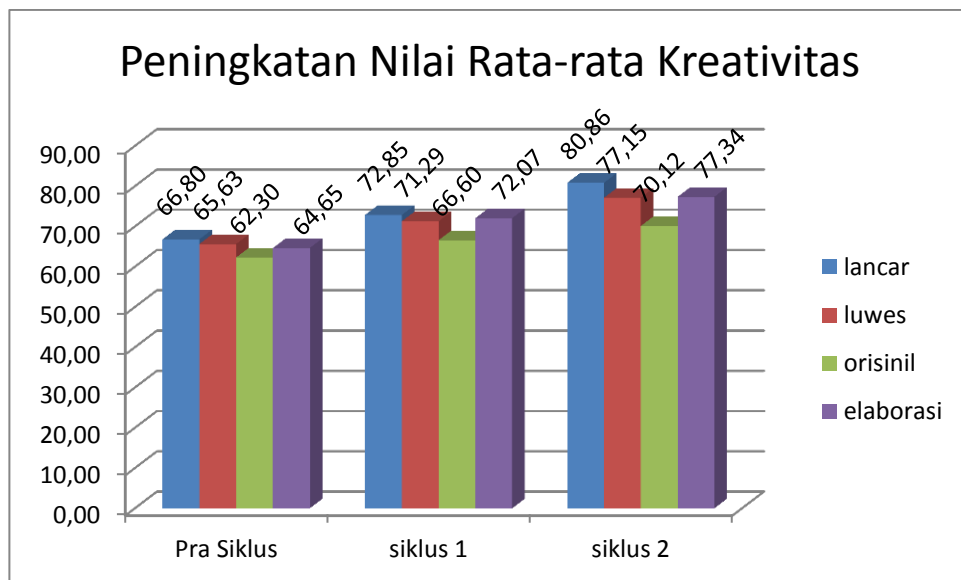
Gambar 9. Nilai Ketrampilan Hasil Berfikir Orisinil

Indikator kreativitas hasil mengelaborasi juga mengalami peningkatan, setelah diberi tindakan siklus I meningkat 11,48% dari 64,65 menjadi 72,07, dan setelah diberi tindakan siklus II naik 7,32% dari 72,07 menjadi 77,34, hal tersebut dapat dilihat pada gambar 10:



Gambar 10. Nilai Ketrampilan Hasil Mengelaborasi

Secara keseluruhan peningkatan nilai rata-rata kreativitas dapat dilihat pada gambar 11:



Gambar 11. Nilai Kreativitas Rata-Rata Siswa

Ketercapaian dari peningkatan kreativitas sudah tercapai mulai dari siklus I dan semakin meningkat pada siklus II. Materi yang diberikan guru yaitu penerapan sumber ide sangat sesuai untuk peningkatan kreativitas. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru bersedia menggunakan media pembelajaran *moodboard* pada materi mendesain busana.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kreativitas mencipta desain busana dengan menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana di SMK Negeri 1 Sewon, maka disimpulkan bahwa:

- (12) Penerapan media pembelajaran *moodboard* pada mata diklat menggambar busana di SMKN 1 Sewon dilaksanakan melalui 2 siklus. Pembelajaran dengan menggunakan media ini terdiri dari beberapa tahap, antara lain: pendahuluan, guru memotivasi siswa untuk membuka interaksi dengan siswa lain. Mengamati masalah, pada tahap ini siswa menggali informasi dengan mengamati media *moodboard*. Menanya (*Questioning*), pada tahap ini siswa menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sumber ide dan *moodboard*. Menalar (*Associating*), pada tahap ini siswa diskusi dalam menalar gambar pada media *moodboard* untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat. mencoba (*Experimenting*), pada tahap ini siswa mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media *moodboard*. Tahap penutup, siswa dibantu guru untuk mengevaluasi hasil mendesain busana. Pada siklus II pembelajaran telah berjalan dengan lancar, siswa

dapat menggunakan media moodboard dengan baik, sehingga kreativitas siswa dalam mendesain busana telah tercapai.

- (13) Peningkatan kreativitas dengan menggunakan media *moodboard* pada mata diklat menggambar busana kelas IX busana butik di SMKN 1 Sewon telah terbukti dalam penelitian ini. Kreativitas siswa pada materi mendesain busana pada pra siklus masih rendah yaitu 15 dari 32 siswa atau 46,9% yang mencapai kriteria kreativitas. Sedangkan pada siklus 1, setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan penerapan media *moodboard*, kreativitas siswa pada materi mendesain busana pesta meningkat dari 15 siswa menjadi 22 siswa atau 68,8%. Kreativitas siswa pada siklus II meningkat dari 22 siswa menjadi 28 siswa atau 87,5% yang mencapai nilai kreativitas Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *moodboard* dapat meningkatkan bahwa media pembelajaran moodboard dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana di SMKN 1 Sewon.

B. Implikasi

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi lembaga terkait (pihak sekolah) untuk dapat lebih melakukan inovasi dan mengembangkan dalam penerapan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kompetensi siswa dalam mata diklat tertentu. Hasil kompetensi yang diperoleh siswa masih dibawah nilai ketercapaian, hal ini mungkin dikarenakan peserta didik kurang bisa mencetuskan ide dalam membuat desain busana, sehingga hal ini membuktikan bahwa peserta didik perlu media yang menarik, mudah

dipahami, dan mampu membantu siswa dalam mencetuskan ide dalam mendesain busana, guna mencapai tujuan pembelajarannya, sehingga mereka akan lebih paham serta menguasai mendesain busana dan dapat meningkatkan nilai kreativitas. Berdasarkan kesimpulan diatas, maka hasil penelitian ini adalah penerapan media moodboard terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana, maka selanjutnya dapat diterapkan pada mata diklat menggambar busana.

C. Saran

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

1. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *moodboard* pada pembelajaran menggambar busana secara bertahap dan berkesinambungan. Penerapan media pembelajaran *moodboard* dilakukan melalui langkah yang jelas, rasional, wajar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
2. Dalam pembelajaran, guru seharusnya selalu kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya siswa sudah dikondisikan untuk secepatnya menempatkan diri pada kelompoknya masing-masing, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan tepat waktu
4. Untuk menanggulangi hambatan terutama siswa yang tidak mampu beradaptasi sosial (berpendirian kaku), dilakukan dengan cara memberikan

kebebasan kepadanya dalam memberikan tugas. Sedangkan untuk siswa yang memiliki emosional tidak stabil dapat di tanggulangi dengan memberikan keyakinan dan membesarkan hatinya agar tumbuh rasa percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

Afif Ghurb Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta:

Intan Sejati.

_____. (2012) *Moodboard. Hand out*. FT UNY

Anisa Kurniati. (2013). Pengembangan Media *Moodboard* Pada Kompetensi Menggambar Busana Oleh Siswa Kelas XI Di SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta. *Skripsi*. FT UNY

Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Perss

Asep Jihad & Abdul Haris. (2006). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Press

Atok Miftachul Hudha. (2012). *Menjadi Pribadi Inovatif, Kreatif, dan Mandiri yang Berspiritualitas*. Yogyakarta: Aditya Media.

Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Chodiyah & Wisri A Mamdi. (1982). *Disain Busana*. DEPDIKBUD

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Eko Nugroho. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Offset

E Mulyasa. (2006). *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: IKIP

Guntur Talajan. (2012). *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.

Hamzah Ahmad & Ananda Santoso. (1996). *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Fajar Mulya

Hamzah Uno & Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Heni Rohaeni & Yadi Mulyadi. (2013). *Menggambar Busana*. Bandung: Yrama Widya.

Iskandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi

Kathryn McKelvey & Janine Munslow, (2009). *Fashion Forecasting*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Martinis Yamin & Bansu Ansari. (2012). *Taktik Mengembangkan Kemampuan Siswa*. Jakarta: Referensi.

Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nila Palacios (2014). *Fashion With Passion: A Guide To Succeeding In The World Of Design*. (S.I.): Trafford Publising.

Oemar Hamalik. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Angkasa

Prapti Karomah & Secilia S. (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: FTPK IKIP Yogyakarta

Purwosiwi Pandansari. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. *Skripsi*. FT UNY

Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Kurtekpen FIP UPI

Saifuddin Azwar. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

Sitiativa Rizema Putra. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press

Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana 1*. Yogyakarta: FPTK IKIP

Suciati. (2008) Moodboard. *Artikel*. [http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR. PEND. KESEJAHTERAAN KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/ Moodboard .pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/_Moodboard.pdf). Diakses pada tanggal 20 Agustus 2013, 19:30 WIB

Suharsimi Arikunto. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sumarna Supranata. (2005). *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sutiani. (2009). Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. FT UNY
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Buku Panduan Wajib Bagi Para Guru*. Yogyakarta: Diva Press
- Tantri Setyaningsih. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta ada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Diponegoro Depok. *Skripsi*. FT UNY
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Toto Ruhimat, dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Utami Munandar. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

LAMPIRAN

1. INSTRUMEN

Lembar Observasi Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media *Moodboard*

Mata Diklat : Menggambar Busana
Kelas : II Busana

Pengamat :
Hari/tanggal :

A. Petunjuk pengisian

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

Kegiatan		Keterangan		Catatan
		ya	tidak	
1	Guru siap melaksanakan mata diklat menggambar busana			
2	Siswa siap mengikuti mata diklat menggambar busana			
3	Guru memberikan salam kepada siswa			
4	Guru mengecek kehadiran siswa			
5	Siswa memberikan umpan balik terhadap respon guru			
6	Guru memeriksa kesiapan siswa sambil menghubungkan pelajaran saat ini dengan yang sebelumnya/ apersepsi			
7	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama			
8	Guru membagikan <i>hand out</i>			
9	Guru menggunakan buku referensi			

10	Guru menggunakan media			
11	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok (4 orang) secara heterogen			
12	Siswa duduk berkelompok sambil mendengarkan guru menyampaikan materi sumber ide dan penggunaan media <i>moodboard</i> sebagai acuan dalam mendesain			
13	Guru memastikan siswa memahami konsep mendesain dengan menggunakan media <i>moodboard</i> dengan memberikan pertanyaan secara lisan, siswa menjawab pertanyaan guru, ataupun sebaliknya siswa mengajukan pertanyaan (umpan balik)			
14	Guru menerangkan materi dan memberikan tugas secara lisan			
15	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru			
16	Siswa mengamati (<i>Observing</i>), menggali informasi dengan mengamati media <i>moodboard</i>			
17	Guru memberi motivasi/ selingan			
18	Siswa menanya (<i>Questioning</i>), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sumber ide dan <i>moodboard</i> .			

19	Guru mengontrol pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan lisan terkait materi			
20	Guru menjawab pertanyaan siswa			
21	Siswa mendengarkan apabila ada temannya yang bertanya			
22	Guru memberikan reward untuk siswa yang aktif			
23	Siswa menalar (<i>Associating</i>), diskusi dalam menalar gambar pada media <i>moodboard</i> untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat.			
24	Siswa mencoba (<i>Experimenting</i>), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media <i>moodboard</i> .			
25	Siswa didorong untuk membuat desain yang berbeda dengan teman satu anggotanya meski dalam satu kelompok, baik dalam siluet, warna, proporsi, maupun pusat perhatiannya, sehingga kreativitas masing-masing siswa dapat terlihat			
26	Guru berkeliling memantau dan memastikan bahwa siswa bekerja secara kelompok, dan diharapkan hasil desain anggota satu dengan yang lainnya berbeda dan menghasilkan ciri khas desain masing-masing siswa.			

27	Siswa mengerjakan tugas dengan baik			
28	Siswa melaporkan hasil gambar desain			
29	Siswa mengkomunikasikan/jejaring/ (<i>Networking</i>), mengkomunikasikan hasil desain busana berupa hasil gambar desain.			
30	Guru merangkum pelajaran			
31	Guru memberikan umpan balik kepada siswa			
32	Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya			

B. Catatan lapangan yang tidak terjaring dalam pedoman observasi

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,.....

Pengamat

.....

Kisi-Kisi Instrumen Media *Moodboard*

Variable	Indikator	Sub Indikator
Kriteria media moodboard	4. Bentuk item	Mudah dipahami/ cukup besar untuk kelompok besar dan kelompok kecil, media <i>moodboard</i> memiliki ukuran proporsional antara panjang dan lebarnya
	5. Benda/ obyek	Detail busana dan warna menarik
	6. Artistik	Mempunyai nilai estetika/ keindahan, tidak ketinggalan zaman, dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu kemampuan mendesain busna pesta.

Instrumen Media *Moodboard*

No	Aspek yang diamati	Baik	Kurang baik	Koreksi/ saran
1	Media <i>moodboard</i> mudah dipahami dan cukup besar untuk kelompok besar maupun kelompok kecil			
2	Media <i>moodboard</i> memiliki perbandingan ukuran yang proporsional antara panjang dan lebar.			
3	Media <i>moodboard</i> memperlihatkan detail dengan jelas			
4	Media <i>moodboard</i> menampilkan gambar yang menarik			
5	Media <i>moodboard</i> memiliki warna yang menarik			
6	Media <i>moodboard</i> mempunyai nilai estetika/keindahan			
7	Media <i>moodboard</i> sesuai dengan materi			
8	Media <i>moodboard</i> sesuai dengan tema			
9	Media <i>moodboard</i> tidak ketinggalan zaman			
10	Media <i>moodboard</i> sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai			

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kreativitas Desain Busana
Dengan Menggunakan *Moodboard***

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai
1	Ketrampilan hasil berfikir lancar	a. Penggunaan gradasi warna analogous
		b. Penerapan pelengkap busana sesuai dengan desain busana pesta
		c. Pengaplikasian prinsip desain
		d. Penyelesaian desain sesuai jenis bahan
2	Ketrampilan hasil berfikir luwes	a. Kesenambungan antara pose dengan silue busana
		b. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose
		c. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian
		d. Kelengkapan anggota tubuh
3	Ketrampilan hasil berfikir orisinil	a. Menciptakan desain busana yang baru berdasarkan media <i>moodboard</i>
		b. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa yang lain
		c. Membuat hiasan busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat
		d. Mendesain busana dengan membuat variasi pada bagian-bagian busana
4	Ketrampilan hasil mengelaborasi	a. Pengaplikasian detail desain pada setiap bagian busana
		b. Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta
		c. Hasil akhir pewarnaan desain
		d. Kesesuaian antara tekstur bahan dengan pewarnaan

Instrumen Penilaian Kreativitas Desain Busana Dengan Menggunakan *Moodboard*

No	Indikator kreativitas	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				keterangan
			1	2	3	4	
1	Ketrampilan hasil berfikir lancar	i. Penggunaan gradasi warna analogous					• Nilai 4 jika warna yang dihasilkan dalam desain terdapat 4 warna analogous • Nilai 3 jika warna yang dihasilkan dalam desain terdapat 3 warna analogous • Nilai 2 jika warna yang dihasilkan 2 warna analogous • Nilai 1 jika hanyamenggunakan 1 warna
		j. Penerapan pelengkap busana sesuai dengan desain busana pesta					• Nilai 4 jika pelengkap busana menggunakan tiga macam, sesuai dengan busana pesta dan desain busana yang diciptakan • Nilai 4 jika pelengkap busana menggunakan dua macam • Nilai 2 jika pelengkap busana menggunakan satu macam • Nilai 1 jika tidak menggunakan pelengkap busana
		k. Pengaplikasian prinsip desain					• Nilai 4 jika dalam desain terdapat pusat perhatian, pengulangan, keserasian • Nilai 3 jika dalam desain terdapat dua komponen

							diatas (pusat perhatian, pengulangan, keserasian) • Nilai 2 jika dalam desain terdapat satu komponen diatas (pusat perhatian, pengulangan, keserasian) • Nilai 1 jika dalam desain tidak terdapat prinsip desain (pusat perhatian, pengulangan, keserasian)
		i. Penyelesaian desain sesuai jenis bahan					• Nilai 4 jika penyelesaian desain serasi antara tekstur dan jatuhnya bahan • Nilai 3 jika terdapat penyelesaian desain antara tekstur dan jatuhnya bahan namun kurang serasi • Nilai 2 jika terdapat penyelesaian desain antara tekstur dan jatuhnya bahan namun tidak serasi • Nilai 1 jika tidak terdapat penyelesaian desain sesuai jenis bahan
2	Ketrampilan hasil berfikir luwes	i. Kesenambungan antara proporsi, pose dan siluet busana.					• Nilai 4 jika terdapat kesinambungan antara proporsi, pose dan siluet busana • Nilai 3 jika terdapat 2 komponen diatas (proporsi, pose dan siluet busana) • Nilai 2 jika terdapat 1 komponen diatas (proporsi, pose dan siluet busana) • Nilai 1 jika tidak terdapat komponen diatas (proporsi, pose dan siluet busana)

		j. Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose					• Nilai 4 jika proporsi tubuh proporsional, luwes dan sesuai dengan pose • Nilai 3 jika proporsi tubuh proporsional sesuai dengan pose • Nilai 2 jika proporsi tubuh proporsional tetapi tidak sesuai dengan pose • Nilai 1 jika proporsi tidak proporsional
		k. Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian					• Nilai 4 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan dalam tiga alternatif pemakaian. • Nilai 3 jika desain dapat diwujudkan dan digunakan dalam dua alternatif pemakaian • Nilai 2 jika desain dapat diwujudkan • Nilai 1 jika desain tidak dapat diwujudkan
		l. Kelengkapan anggota tubuh					• Nilai 4 jika anggota tubuh lengkap (tangan, kaki, kepala, mata, alis, bibir, hidung, rambut) • Nilai 3 jika terdapat 7 kelengkapan anggota tubuh (tangan, kaki, kepala, mata, alis, bibir, hidung, rambut) • Nilai 2 jika terdapat 6 kelengkapan anggota tubuh (tangan, kaki, kepala, mata, alis, bibir, hidung, rambut)

							• Nilai 1 jika terdapat 4 kelengkapan anggota tubuh (tangan, kaki, kepala, mata, alis, bibir, hidung, rambut)
3	Ketrampilan hasil berfikir orisinil	i. Menciptakan desain busana yang baru dari media <i>moodboard</i>					• Nilai 4 jika menciptakan desain baru yang berbeda dari contoh desain pada media <i>moodboard</i> • Nilai 3 jika desain yang diciptakan terdapat sedikit kesamaan dengan gambar yang terdapat pada media <i>moodboard</i>. • Nilai 2 jika desain yang dibuat menyerupai contoh desain pada media <i>moodboard</i> • Nilai 1 jika desain yang dibuat sama dengan gambar yang terdapat pada media <i>moodboard</i>.
		j. Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa lain					• Nilai 4 jika desain yang diciptakan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain • Nilai 3 jika desain yang diciptakan sedikit kemiripan dengan siswa lain • Nilai 2 jika desain yang diciptakan terdapat banyak kemiripan dengan siswa lain • Nilai 1 jika desain yang diciptakan sama dengan siswa lain

		k. Membuat hiasan busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat					• Nilai 4 jika hiasan busana sesuai dan serasi dengan desain busana pesta • Nilai 3 jika hiasan busana kurang sesuai namun masih terlihat serasi dengan desain busana pesta • Nilai 2 jika hiasan busana kurang serasi dengan desain busana pesta • Nilai 1 jika hiasan busana tidak sesuai dengan desain busana pesta
		l. Mendesain busana dengan membuat variasi busana pesta					• Nilai 4 jika mampu membuat variasi busana dengan serasi pada bagian busana pesta • Nilai 3 jika mampu membuat variasi busana namun kurang serasi • Nilai 2 jika desain yang dibuat tanpa variasi pada desain busana pesta • Nilai 1 jika desain yang dibuat terdapat variasi namun tidak serasi dengan desain busana pesta
4	Ketrampilan hasil mengelaborasi	i. Pengaplikasian detail desain pada setiap bagian busana					• Nilai 4 jika membuat desain busana secara detail di setiap bagian busana (hiasan, garis aplikasi dan aksesoris) • Nilai 3 jika membuat desain busana secara detail dalam dua komponen

						• Nilai 2 jika membuat desain busana secara detail dalam satu komponen • Nilai 1 jika tidak membuat detail desain busana
	j. Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta					• Nilai 4 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada bagian kulit tubuh, wajah dan rambut, tekstur bahan, dan gradasi gelap terang • Nilai 3 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada tiga komponen (kulit tubuh, wajah dan rambut, tekstur bahan, dan gradasi gelap terang) • Nilai 2 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada dua komponen (kulit tubuh, wajah dan rambut, tekstur bahan, dan gradasi gelap terang) • Nilai 1 jika terdapat penyelesaian pewarnaan pada satu komponen (kulit tubuh, wajah dan rambut, tekstur bahan, dan gradasi gelap terang)
	k. Hasil akhir pewarnaan desain					• Nilai 4 jika hasil akhir pewarnaan meliputi kerataan warna, kerapian, dan tebal tipis warna sesuai dengan jatuhnya bahan. • Nilai 3 jika hasil akhir pewarnaan terdapat 3 komponen diatas (kerataan warna, kerapian, dan

							tebal tipis warna sesuai dengan jatuhnya bahan) • Nilai 2 jika hasil akhir pewarnaan terdapat 2 komponen diatas (kerataan warna, kerapian, dan tebal tipis warna sesuai dengan jatuhnya bahan) • Nilai 1 jika hasil akhir pewarnaan terdapat 1 komponen diatas (kerataan warna, kerapian, dan tebal tipis warna sesuai dengan jatuhnya bahan)
		l. Kesenambungan antara tekstur bahan, warna, dan gelap terang					• Nilai 4 jika terdapat kesinambungan antara tekstur bahan, warna, dan gelap terang. • Nilai 3 jika terdapat 2 komponen diatas • Nilai 2 jika terdapat 1 komponen diatas • Nilai 1 jika tidak terdapat komponen diatas

SILABUS

NAMA SEKOLAH	: SMKN 1 SEWON
MATA PELAJARAN	: DESAIN BUSANA
KELAS/SEMESTER	: XI/1,2
STANDAR KOMPETENSI	: Menggambar Busana (Fashion Drawing)
KODE KOMPETENSI	: 103.KK.01
ALOKASI WAKTU	: 48 X 45 MENIT

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Memahami bentuk bagian-bagian busana	- Bagian busana diidentifikasi sesuai dengan desain - Macam-macam bagian busana dituangkan dalam bentuk gambar	Bagian-bagian busana yang meliputi : garis leher, kerah, lengan, trimming, rok, celana, blus, jaket	- Menjelaskan pengertian bagian-bagian busan - Mengidentifikasi bagian-bagian busana	- Test tertulis - Pengamatan - Hasil kerja	6	12(24)		<i>Dasar-dasar Menggambar</i>, 2004.MGMP Tata Busana. Yogyakarta
2.Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tIpe tubuh manusia	- Proporsi tubuh anak diidentifikasi sesuai dengan usia - Proporsi tubuh wanita dan pria di buat sesuai dengan perbandingan tinggi badan dan tinggi kepala yang proporsional (8,5 tinggi X kepala	- Maca-macam bentuk tubuh - Proporsi tubuh anak - Proporsi tubuh wanita	- Menjelaskan pengertian proporsi tubuh dalam desain - Melakukan identifikasi ukuran proporsi sesuai usia	- Test tertulis - Pengamatan - Hasil kerja	8	17(34)		Goet Poespo, 2000, <i>Teknik Menggambar Mode Busana</i> , Kanisius Yogyakarta

	• Pengembangan gerak tubuh / pose/ gaya	• Proporsi tubuh pria • Gerak tubuh/ pose/ gaya						
--	---	--	--	--	--	--	--	--

3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana	• Desain busana ditentukan sesuai dengan kesempatan pemakaian • Pengembangan desain busana dengan menggunakan berbagai macam sumber ide • Sumber ide dan thema di tuangkan dalam desain busana kerja, busana pesta, busana casual dll • Penerapan bagian-bagian busana dalam mendesain.	• Macam-macam busana sesuai dengan kesempatan pemakaian yaitu : busana rumah, busana casual, busana kerja, busana pesta	• Menjelaskan pengertian dari desain busana • Menerapkan pembuatan desain busana sesuai dengan kesempatan, tema, dan sumber ide • Melakukan teknik penyelesaian secara sederhana	• Test tertulis • Pengamatan • Hasil kerja	8	45(90)		Goet Poespo, 2000, <i>Teknik Menggambar Mode Busana</i> , Kanisius Yogyakarta
4. Penyelesaian pembuatan gambar	• Penentuan jenis alat atau bahan untuk menyelesaikan gambar dengan tepat (mis : pensil, cat air, pensil warna, cat poster dll)	• Teknik penyelesaian gambar busana secara kering • Teknik penyelesaian gambar busana secara basah	• Menjelaskan pengertian penyelesaian busana • Mengidentifikasi macam-macam	• Test tertulis • Pengamatan • Hasil kerja	6	20(40)		Desain Busana lanjut

	• Penggunaan alat dan bahan untuk penyelesaian secara kering sesuai dengan standar pekerjaan • Penggunaan alat dan bahan untuk penyelesaian secara basah sesuai dengan standar pekerjaan • Teknik penyajian gambar	• Teknik penyajian gambar yang mencakup : desain sketsa, desain sajian, desain produksi, desain tiga dimensi	penyelesaian busana • Melakukan penyelesaian busana secara basah dan secara kering • Menjelaskan pengertian macam-macam teknik penyajian gambar • Menerapkan berbagai macam teknik penyajian dalam menggambar busana					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK N 1SEWON
Kelas, Semester	: XII / 2
Mata Pelajaran	: Menggambar Busana
Tema	: Menerapkan teknik pembuatan desain busana pesta dengan berbagai macam sumber ide
Pertemuan	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 2 x 45 menit (2 x pertemuan)

I. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsive, 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.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural 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.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

II. KOMPETENSI DASAR

Menghayati mata pelajaran menggambar busana dengan materi teknik pembuatan desain busana pesta dengan berbagai macam sumber ide sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia

III. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Menjelaskan pengertian sumber ide
2. Menjelaskan macam-macam sumber ide
3. Membuat desain busana pesta dengan sumber ide

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran selesai siswa dapat menjelaskan pengertian dan macam-macam sumber ide dan membuat desain busana pesta dengan sumber ide

V. MATERI PEMBELAJARAN

Menerapkan teknik pembuatan desain busana pesta dengan berbagai macam sumber ide

VI. ALOKASI WAKTU

1 x 2 Jam pelajaran

VII. STRATEGI/ METODE/ PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan saintifik

VIII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan	10 menit

	3. Siswa menerima informasi kompetensi yang akan dilaksanakan	
Inti	1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok (4 orang) secara heterogen 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sumber ide dan penggunaan media moodboard dalam mendesain, 3. Siswa mencermati materi tentang sumber ide dan penggunaan media moodboard dalam mendesain, 4. Siswa mendiskusikan tema dalam media <i>moodboard</i> 5. Siswa mengamati (<i>Observing</i>), menggali informasi dengan mengamati media <i>moodboard</i> (siluet, warna, tekstur, dll) 6. Siswa menanya (<i>Questioning</i>), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan <i>moodboard</i>. 7. Siswa menalar (<i>Associating</i>), menalar gambar pada media <i>moodboard</i> untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat. 8. Siswa mencoba (<i>Experimenting</i>), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media <i>moodboard</i>. 9. Siswa jejaring/ mengkomunikasikan (<i>Networking</i>), mengkomunikasikan hasil mendesain busana yang mengacu pada <i>moodboard</i> berupa hasil gambar desain. 10. Siswa mengemukakan pengalaman belajar atau masalah yang ditemui ketika mengerjakan tugas 11. Siswa mengerjakan pembuatan desain busana	65 menit

Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran 2. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan 3. Siswa dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	15 menit
----------------	--	-------------

1. Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya 2. Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan 3. Siswa menerima informasi kompetensi yang akan dilaksanakan	10 menit
Inti	1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok (4 orang) secara heterogen 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sumber ide dan penggunaan media moodboard dalam mendesain, 3. Siswa mencermati materi tentang sumber ide dan	65 menit

	penggunaan media moodboard dalam mendesain, 4. Siswa mendiskusikan tema dalam media <i>moodboard</i> 5. Siswa mengamati (<i>Observing</i>), menggali informasi dengan mengamati media <i>moodboard</i> (siluet, warna, tekstur, dll) 6. Siswa menanya (<i>Questioning</i>), menggali informasi dengan menanyakan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan <i>moodboard</i>. 7. Siswa menalar (<i>Associating</i>), menalar gambar pada media <i>moodboard</i> untuk memperoleh simpulan berupa desain yang akan di buat. 8. Siswa mencoba (<i>Experimenting</i>), mencoba atau melakukan percobaan membuat desain sesuai tema pada media <i>moodboard</i>. 9. Siswa jejaring/ mengkomunikasikan (<i>Networking</i>), mengkomunikasikan hasil mendesain busana yang mengacu pada <i>moodboard</i> berupa hasil gambar desain. 10. Siswa mengemukakan pengalaman belajar atau masalah yang ditemui ketika mengerjakan tugas 11. Siswa mengerjakan pembuatan desain busana	
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran 2. Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan 3. Siswa dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	15 menit

IX. SUMBER/ MEDIA PEMBELAJARAN

A. Sumber belajar

1. Sri Widarwati, Desain Busana
2. Afif Ghurub Bestari, Menggambar Busana dengan Teknik Kering
3. Heni Rohaeni & Yadi Mulyadi, Menggambar Busana
4. Eko Nugroho, Pengenalan Teori Warna

B. Media Pembelajaran

1. *Moodboard*
2. LCD-Powerpoint
3. Hand out

X. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk instrumen
memiliki sikap tanggung jawab, peduli, dan responsive dalam menyelesaikan tugas.	Unjuk kerja	penilaian unjuk kerja

Bantul, __ Maret 2014
Guru Mata Pelajaran,

Dra. Indrati
NIP. 19600331 198806 2 001

PENERAPAN SUMBER IDE

A. Pengertian Desain Busana

Desain busana adalah suatu rancangan gambar model busana yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Desain dihasilkan melalui pemikiran, berbagai pertimbangan, perhitungan, dan tidak boleh meninggalkan diri dari alam, cita, rasa serta kegemaran orang banyak. Hasilnya, desain yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar, dengan mudah data ditangkap pengertian dan maksudnya oleh orang lain sehingga dengan mudah dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Secara umum desain dibagi menjadi dua garis besar, yaitu desain struktur dan desain hiasan:

1) Desain struktur

Desain struktur yaitu desain yang berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda, sehingga mutlak dibuat suatu garis luar yang disebut siluet. Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana. Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana, karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat. Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam bentuk huruf yaitu siluet A, Y, I, H, S, X, T, L dan siluet bustle.

2) Desain hiasan

Desain hiasan pada busana adalah bagian-bagian yang terdapat pada busana yang fungsinya untuk memperindah bentuk busana yang dibuat. Sifat desain hiasan tidak harus ada di setiap busana. Desain busana hiasan ini dapat berbentuk krah, saku, renda-renda, pita hias, biku-biku, kancing, lipit-lipit,

sulaman dan lain-lain. Desain hiasan yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Hiasan harus digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharanya.

B. Unsur dan Prinsip Desain

1) Unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun dan mewujudkan suatu rancangan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur desain terdiri atas unsur garis (*line*), bentuk (*shape*), arah (*direction*), ukuran (*size*), tekstur (*texture*), warna (*color*) dan nilai gelap terang (*value*).

a) Garis

Garis merupakan unsur desain berupa objek yang tersusun dari persmbungan dua titik yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Dalam desain busana, garis mempunyai fungsi membatasi bentuk strukturnya/siluet, membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan ataupun model, menentukan siluet busana, dan memberi arah atau pergerakan. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- (1) Garis lurus mempunyai sifat stabil dan kaku
- (2) Garis lengkung memiliki sifat fleksibel dan lembut

Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- (1) Membatasi garis strukturnya atau siluet
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.

- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princess* dan garis *empire*.

b) Arah

Setiap garis mempunyai arah, arah adalah unsur desain berupa orientasi objek garis pada suatu bidang desain. Tiap arah mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap setiap orang yang mengamatinya. Sifat-sifat arah garis dibagi menjadi tiga, yaitu:

- (1) Arah garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- (2) Arah garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- (3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan lebih hidup kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat (dinamis).

c) Bentuk

Bentuk dalam elemen desain yaitu unsur desain berupa objek yang mempunyai area tertentu. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Menurut sifatnya, bentuk juga dibedakan menjadi empat yaitu:

- (1) Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- (2) Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran.
- (3) Bentuk dekoratif adalah bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.
- (4) Bentuk abstrak

d) Ukuran

Ukuran adalah unsur desain yang mengacu pada area yang digunakan untuk membentuk suatu objek. Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya.

Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai.

e) Nilai gelap terang (*value*)

Nilai gelap terang ialah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih, nilai ini menunjukkan terang gelapnya corak warna yang digunakan dalam busana. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih

f) Warna

Warna pada busana memiliki kemampuan untuk menyamarkan kekurangan dan menonjolkan kelebihan pada pemakai, karena warna dapat memberi pengaruh pada bentuk dan ukuran. Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting. Berbagai kombinasi warna yaitu :

- (1) Kombinasi warna *analogus* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna contoh: kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll.
- (2) Kombinasi warna *monochromatic* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda dll.
- (3) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan didalam lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- (4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contoh merah, biru dan kuning.

Dalam penerapan busana misalnya untuk seseorang yang bertubuh kurus sebaiknya menggunakan warna-warna panas, agar terlihat lebih gemuk, dan untuk seseorang yang bertubuh gemuk sebaiknya menggunakan warna-warna yang dingin, ini agar terlihat sedikit kurus.

g) Tekstur

Tekstur menurut adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan sifat-sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas.. Pengaruh tekstur pada model adalah sebagai berikut:

- (1) Tekstur mengkilap akan lebih banyak memantulkan cahaya sehingga menimbulkan efek gemuk atau besar pada pemakai, sedangkan sebaliknya untuk tekstur yang kusam dapat memberikan kesan mempersempit objek.
- (2) Tekstur kasar akan memberi tekanan pada pemakai dan memberikan efek gemuk, sedangkan tekstur halus tidak mempengaruhi ukuran pemakai asalkan tidak mengkilap.
- (3) Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan, karena tekstur ini tidak mengikuti bentuk badan seseorang, akan tetapi bagi orang yang gemuk sebaiknya tidak menggunakan tekstur kaku.
- (4) Tekstur lemas akan menonjolkan bentuk badan dengan jelas, tetapi untuk model berkerut akan memberikan efek luwes.
- (5) Tekstur tembus terang kurang sesuai untuk orang berbadan gemuk atau kurus karena akan memperlihatkan garis-garis bentuk badan dengan jelas

2) Prinsip Desain

Prinsip desain yaitu suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Dalam pembuatan desain busana prinsip desain sangat penting dan prinsip desain harus diperhatikan dengan cermat karena unsur-unsur yang ada pada prinsip desain tersebut sangat berpengaruh dalam hasil suatu desain. Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

a) Keselarasan/ Keserasian/ Harmoni

Keselaran dalam merupakan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau juga antara unsur yang satu dengan yang lainnya pada suatu susunan (komposisi). Keselarasan atau keserasian dapat dicapai dengan tiga hal yaitu:

- (1) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- (2) Keserasian dalam tekstur
- (3) Keserasian dalam warna

b) Perbandingan / Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dapat disimpulkan bahwa proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain sehingga menghasilkan keseimbangan dan kesatuan. Dalam penerapan pada umumnya, misalnya dalam suatu busana antara warna yang bercorak dengan warna polos seimbang, kemudian untuk hiasan pun demikian, sehingga dalam satu busana tidak terlalu banyak hiasan.

c) Irama (*Rhythm*)

Irama (*rhythm*) adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain. Pergerakan yang dapat

mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain dalam suatu irama minimal dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu :

1) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) adalah penggunaan suatu unsur disain seperti garis, tekstur, ruang, warna dan corak untuk menghasilkan irama yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

2) Radiasi

Ritme melalui pancaran atau radiasi maksudnya adalah apabila model busana atau desain yang dibuat dengan unsur garis-garis, kerut-kerut, yang berpusat atau memancar pada titik pusat perhatian, busana itu akan menghasilkan irama yang indah dilihat.

3) Peralihan ukuran

Peralihan ukuran ialah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya. Perubahan tersebut dapat diterapkan pada rok, blus, dress, dan lain sebagainya.

4) Pertentangan dan kontras

Pertentangan dapat dihasilkan dari pertentangan unsur-unsur desain, misalnya pertentangan antara kain bermotif yang berbeda, garis horizontal dengan garis vertical, pertentangan garis diagonal kiri dan kanan ataupun pertentangan bentuk kotak dengan garis. Dalam penerapan pada umumnya, irama bisa dilihat dari kombinasi corak, hiasan atau pelengkap busana. Misalnya untuk kombinasi kain bermotif dan polos, peletakkannya bisa secara berseling, sehingga tercipta irama.

d) Pusat perhatian

Pusat perhatian dalam desain yaitu penekanan untuk memfokuskan bagian model yang paling menarik dan penting untuk ditonjolkan adalah untuk mengalihkan pandangan atau pusat perhatian dari orang yang melihatnya. Pusat perhatian (*center of interest*) pada busana dapat diterapkan pada kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

- (1) Apa yang akan dijadikan aksen
- (2) Bagaimana menciptakan aksen
- (3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- (4) Dimana aksen ditempatkan

e) Keseimbangan

Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan dalam bentuk dan warna sehingga dapat menimbulkan perhatian yang seimbang atau sama. Dalam menyusun benda atau menyusun rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat. Kesan keseimbangan tidak berarti statis dan monoton. Keseimbangan dibagi menjadi empat bagian yaitu:

- (1) Keseimbangan simetris (*formal balance/ bisimetris*) yaitu objek yang menimbulkan perhatian yang sama antara bagian kiri dan kanan.
- (2) Keseimbangan asimetris (*informal balance/ accult*) yaitu keseimbangan yang menimbulkan perhatian yang berbeda antara kanan dan kiri.
- (3) Keseimbangan obvikus yaitu keseimbangan yang menunjukkan keseimbangan komponen kiri dan kanan berbeda, tetapi memiliki daya tarik yang sama kuat

- (4) Keseimbangan radial (*radial balance*) yaitu keseimbangan yang dicapai ketika objek-objek ditempatkan secara menyebar dari suatu titik pusat keseimbangan, tetapi memiliki perbandingan yang sama kuat

C. PENGERTIAN SUMBER IDE

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru. Pengambilan ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busana yang dibuat. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana.

1. Pengelompokkan Sumber Ide

Sumber ide secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.



Korean hanbok

- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.



Bunga anggrek

- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA Game, Asean Games, dari pakaian upacara 17 Agustus.



Pernikahan kerajaan inggris

2. Hal-Hal Yang Dapat Digunakan Sebagai Sumber Ide

Dalam tiga kelompok besar sumber ide di atas ada bagian dari kelompok tersebut yang dapat dijadikan sumber ide, hal ini tergantung pada desainernya. Hal-hal yang dapat diambil sebagai sumber ide:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang, dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.



Kimono jepang

- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.



Bunga matahari

- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.



Burung merak

- d. Tekstur dari sumber ide pakaian adat sumatera, bahan terbuat dari songket



Pakaian Adat Sumatera

Pengembangan ide yang dituangkan dalam penciptaan busana harus mengetahui detail dari sumber ide yang akan dipakai, desain yang dirancang tidak harus dengan syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada hasil desain tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide. Ide yang sama akan menghasilkan desain yang berbeda.

D. MOODBOARD

Moodboard adalah alat atau media papan yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru dalam mencipta desain. *Moodboard* secara luas bisa diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari surat kabar, majalah-majalah, brosur-brosur dan buku-buku, gambar, lukisan, kartun, ilustrasi, desain karya desainer lain, foto, internet yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan dalam menyusun moodboard secara efektif sebagai bagian dalam media dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

moodboard berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana.

Manfaat media *moodboard* adalah :

- 5) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- 6) Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- 7) Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- 8) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya

Cara membuat media *moodboard* adalah :

- 7) Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan inspirasi)
- 8) Menyiapkan alat dan bahan.
- 9) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
- 10) Memotong gambar-gambar.
- 11) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- 12) Menggambar desain karya





E. Langkah-Langkah Mendesain Busana

Berikut adalah langkah-langkah mendesain busana:

- 1) Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan sebagai dasar pembuatan desain busana
- 2) Menggambar perbandingan tubuh, proporsi tubuh disesuaikan dengan model busana yang akan dibuat (bagian busana yang menjadi pusat perhatian harus dapat diperhatikan dengan jelas). Tentukan garis keseimbangan. Garis pinggang, garis panggul dan garis lutut tepat pada tempatnya

- 3) Menggambar bagian-bagian busana sesuai ide atau gagasan kita. Setiap garis pada bagian busana harus jelas digambar secara kasar terlebih dahulu.
- 4) Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, sehingga tinggal garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis desain yang belum baik diperbaiki, seperti garis kerut, garis lipit dan bagian yang menjadi pusat perhatian
- 5) Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup, selain itu juga untuk memberi gambaran mengenai bahan yang digunakan.

-----@@@@@-----

2. RELIABILITAS

**DAFTAR NILAI KREATIVITAS
SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK 4**

Mata pelajaran : Menggambar busana
Kompetensi dasar : Mencipta desain busana pesta

NO	NAMA	NILAI																nilai total	rata-rata
		ketrampilan berfikir lancar				ketrampilan Berfikir luwes				ketrampilan berfikir orisinil				ketrampilan mengelaborasi					
		a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d		
1	Siswa 1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	43	2.6875
2	Siswa 2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	51	3.1875
3	Siswa 3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	49	3.0625
4	Siswa 4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	41	2.5625
5	Siswa 5	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	43	2.6875
6	Siswa 6	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	48	3
7	Siswa 7	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	48	3
8	Siswa 8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	47	2.9375
9	Siswa 9	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	48	3
10	Siswa 10	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	38	2.375
11	Siswa 11	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	43	2.6875
12	Siswa 12	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	38	2.375
13	Siswa 13	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	45	2.8125
14	Siswa 14	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	56	3.5
15	Siswa 15	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	49	3.0625
16	Siswa 16	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	51	3.1875

17	Siswa 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3
18	Siswa 18	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	51	3.1875
19	Siswa 19	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	46	2.875
20	Siswa 20	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	49	3.0625
rata-rata kelas																			46.6

Yogyakarta,..... 2014
Penilai

Siti Fauziah Mardiana, M.Pd
NIP.

**DAFTAR NILAI KREATIVITAS
SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK 4**

Mata pelajaran : Menggambar busana
Kompetensi dasar : Mencipta desain busana pesta

NO	NAMA	NILAI																nilai total	rata-rata
		ketrampilan berfikir lancar				ketrampilan berfikir luwes				ketrampilan berfikir orisinil				ketrampilan mengelaborasi					
		a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d		
1	Siswa 1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	45	2.8125
2	Siswa 2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	3.125
3	Siswa 3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	52	3.25
4	Siswa 4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	43	2.6875
5	Siswa 5	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	2.875
6	Siswa 6	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	46	2.875
7	Siswa 7	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	51	3.1875
8	Siswa 8	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	46	2.875
9	Siswa 9	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47	2.9375
10	Siswa 10	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	37	2.3125
11	Siswa 11	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	43	2.6875
12	Siswa 12	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	36	2.25
13	Siswa 13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3
14	Siswa 14	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	51	3.1875
15	Siswa 15	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52	3.25

16	Siswa 16	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50	3.125
17	Siswa 17	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	47	2.9375
18	Siswa 18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50	3.125
19	Siswa 19	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47	2.9375
20	Siswa 20	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	56	3.5
rata-rata kelas																			47.15

Yogyakarta,.....2014
Penilai

Dra. Indrati
NIP.

**DAFTAR NILAI KREATIVITAS
SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK 4**

Mata pelajaran : Menggambar busana
Kompetensi dasar : Mencipta desain busana pesta

NO	NAMA	NILAI																nilai total	rata-rata
		ketrampilan berfikir lancar				ketrampilan berfikir luwes				ketrampilan berfikir orisinil				ketrampilan mengelaborasi					
		a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d		
1	Siswa 1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	42	2.625
2	Siswa 2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	54	3.375
3	Siswa 3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	50	3.125
4	Siswa 4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	42	2.625
5	Siswa 5	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	44	2.75
6	Siswa 6	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	56	3.5
7	Siswa 7	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	50	3.125
8	Siswa 8	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	45	2.8125
9	Siswa 9	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	52	3.25
10	Siswa 10	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	39	2.4375
11	Siswa 11	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	40	2.5
12	Siswa 12	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	39	2.4375
13	Siswa 13	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	47	2.9375
14	Siswa 14	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	54	3.375
15	Siswa 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3

16	Siswa 16	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	52	3.25
17	Siswa 17	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	50	3.125
18	Siswa 18	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	52	3.25
19	Siswa 19	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	3.0625
20	Siswa 20	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	54	3.375
rata-rata kelas																		47.95	

Yogyakarta,.....2014
Penilai

Sindu Yunastiti, A.Md.T
NIM. 11513245001

HASIL RELIABILITAS ANTAR RATER

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	3

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Between People		1239.400	19	65.232	2.177	.127
Within People	Between Items	18.433	2	9.217		
	Residual	160.900	38	4.234		
	Total	179.333	40	4.483		
Total		1418.733	59	24.046		

Grand Mean = 47.2333

s

	Intraclass Correlation ^a	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.828 ^b	.678	.921	15.406	19	38	.000
Average Measures	.935 ^c	.863	.972	15.406	19	38	.000

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

a. Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition-the between-measure variance is excluded from the denominator variance.

b. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.

c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

3. ANALYSIS DATA

HASIL KERJA SISWA KELAS XI BB3 PRA SIKLUS

Nama	Kriteria																Total
	Ketrampilan hasil berfikir lancar				Ketrampilan hasil berfikir luwes				Ketrampilan hasil berfikir orisinil				Ketrampilan hasil berfikir mengelaborasi				
	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	
Siswa 1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	31
Siswa 2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1	34
Siswa 3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	39
Siswa 4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	4	2	45
Siswa 5	3	3	2	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	47
Siswa 6	4	3	3	2	2	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	50
Siswa 7	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	39
Siswa 8	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	48
Siswa 9	1	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	30
Siswa 10	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	32
Siswa 11	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	36
Siswa 12	3	4	2	3	2	4	2	2	3	3	3	4	3	2	4	3	47
Siswa 13	2	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	48
Siswa 14	4	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	49
Siswa 15	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	50
Siswa 16	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	38
Siswa 17	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	39
Siswa 18	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	34
Siswa 19	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	51
Siswa 20	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	48
Siswa 21	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	50
Siswa 22	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	48
Siswa 23	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	30
Siswa 24	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	32
Siswa 25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	40
Siswa 26	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	39
Siswa 27	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	48
Siswa 28	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	39
Siswa 29	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	38
Siswa 30	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	48
Siswa 31	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	49
Siswa 32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32

HASIL KERJA SISWA KELAS XI BB 3 SIKLUS 1

Nama	Kriteria																Total
	Ketrampilan hasil berfikir lancar				Ketrampilan hasil berfikir luwes				Ketrampilan hasil berfikir orisinil				Ketrampilan hasil berfikir mengelaborasi				
	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	
Siswa 1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	36
Siswa 2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	38
Siswa 3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	46
Siswa 4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	2	4	2	46
Siswa 5	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	45
Siswa 6	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	52
Siswa 7	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	46
Siswa 8	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	49
Siswa 9	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	35
Siswa 10	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	38
Siswa 11	3	4	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	42
Siswa 12	3	4	3	3	2	4	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	47
Siswa 13	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	50
Siswa 14	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	53
Siswa 15	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	52
Siswa 16	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	4	3	46
Siswa 17	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	45
Siswa 18	2	4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	39
Siswa 19	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	51
Siswa 20	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	51
Siswa 21	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	52
Siswa 22	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	50
Siswa 23	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
Siswa 24	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	38
Siswa 25	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	46
Siswa 26	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	45
Siswa 27	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	51
Siswa 28	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	45
Siswa 29	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	36
Siswa 30	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	2	3	49
Siswa 31	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	55
Siswa 32	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	38

HASIL KERJA SISWA KELAS XI BB 3 SIKLUS 2

Nama	Kriteria																Total
	Ketrampilan hasil berfikir lancar				Ketrampilan hasil berfikir luwes				Ketrampilan hasil berfikir orisinil				Ketrampilan hasil berfikir mengelaborasi				
	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	c	d	
Siswa 1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	39
Siswa 2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	46
Siswa 3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	46
Siswa 4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	51
Siswa 5	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	49
Siswa 6	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	56
Siswa 7	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	49
Siswa 8	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	53
Siswa 9	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	37
Siswa 10	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	46
Siswa 11	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	48
Siswa 12	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	54
Siswa 13	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	54
Siswa 14	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	54
Siswa 15	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	52
Siswa 16	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	46
Siswa 17	3	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	49
Siswa 18	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	47
Siswa 19	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	55
Siswa 20	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	54
Siswa 21	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	52
Siswa 22	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	51
Siswa 23	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	41
Siswa 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	46
Siswa 25	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	49
Siswa 26	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	46
Siswa 27	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	55
Siswa 28	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	46
Siswa 29	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	38
Siswa 30	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	54
Siswa 31	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	55
Siswa 32	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	46

HASIL KERJA SISWA KELAS XI BB 3 (PRA SIKLUS - SIKLUS 1 - SIKLUS 2)

Nama	Pra Siklus	Peningkatan	Siklus 1	Peningkatan	Siklus 2
Siswa 1	48.44	16.1%	56.25	8.3%	60.94
Siswa 2	53.13	11.8%	59.38	21.1%	71.88
Siswa 3	60.94	17.9%	71.88	0.0%	71.88
Siswa 4	70.31	2.2%	71.88	10.9%	79.69
Siswa 5	73.44	-4.3%	70.31	8.9%	76.56
Siswa 6	78.13	4.0%	81.25	7.7%	87.50
Siswa 7	60.94	17.9%	71.88	6.5%	76.56
Siswa 8	75.00	2.1%	76.56	8.2%	82.81
Siswa 9	46.88	16.7%	54.69	5.7%	57.81
Siswa 10	50.00	18.8%	59.38	21.1%	71.88
Siswa 11	56.25	16.7%	65.63	14.3%	75.00
Siswa 12	73.44	0.0%	73.44	14.9%	84.38
Siswa 13	75.00	4.2%	78.13	8.0%	84.38
Siswa 14	76.56	8.2%	82.81	1.9%	84.38
Siswa 15	78.13	4.0%	81.25	0.0%	81.25
Siswa 16	59.38	21.1%	71.88	0.0%	71.88
Siswa 17	60.94	15.4%	70.31	8.9%	76.56
Siswa 18	53.13	14.7%	60.94	20.5%	73.44
Siswa 19	79.69	0.0%	79.69	7.8%	85.94
Siswa 20	75.00	6.3%	79.69	5.9%	84.38
Siswa 21	78.13	4.0%	81.25	0.0%	81.25
Siswa 22	75.00	4.2%	78.13	2.0%	79.69
Siswa 23	46.88	20.0%	56.25	13.9%	64.06
Siswa 24	50.00	18.8%	59.38	21.1%	71.88
Siswa 25	62.50	15.0%	71.88	6.5%	76.56
Siswa 26	60.94	15.4%	70.31	2.2%	71.88
Siswa 27	75.00	6.3%	79.69	7.8%	85.94
Siswa 28	60.94	15.4%	70.31	2.2%	71.88
Siswa 29	59.38	-5.3%	56.25	5.6%	59.38
Siswa 30	75.00	2.1%	76.56	10.2%	84.38
Siswa 31	76.56	12.2%	85.94	0.0%	85.94
Siswa 32	50.00	18.8%	59.38	21.1%	71.88

HASILSTATISTIK DESKRIPTIF

Frequencies

		Statistics		
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
N	Valid	32	32	32
	Missing	0	0	0
Mean		64.8456	70.7050	76.3694
Std. Error of Mean		1.97929	1.63927	1.42883
Median		61.7200	71.8800	76.5600
Mode		75.00	71.88	71.88
Std. Deviation		11.19656	9.27310	8.08268
Variance		125.363	85.990	65.330
Minimum		46.88	54.69	57.81
Maximum		79.69	85.94	87.50

Frequency Table

		Pra Siklus			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46.88	2	6.2	6.2	6.2
	48.44	1	3.1	3.1	9.4
	50	3	9.4	9.4	18.8
	53.13	2	6.2	6.2	25.0
	56.25	1	3.1	3.1	28.1
	59.38	2	6.2	6.2	34.4
	60.94	5	15.6	15.6	50.0
	62.5	1	3.1	3.1	53.1
	70.31	1	3.1	3.1	56.2
	73.44	2	6.2	6.2	62.5
	75	6	18.8	18.8	81.2
	76.56	2	6.2	6.2	87.5
	78.13	3	9.4	9.4	96.9
	79.69	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Siklus 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54.69	1	3.1	3.1	3.1
	56.25	3	9.4	9.4	12.5
	59.38	4	12.5	12.5	25.0
	60.94	1	3.1	3.1	28.1
	65.63	1	3.1	3.1	31.2
	70.31	4	12.5	12.5	43.8
	71.88	5	15.6	15.6	59.4
	73.44	1	3.1	3.1	62.5
	76.56	2	6.2	6.2	68.8
	78.13	2	6.2	6.2	75.0
	79.69	3	9.4	9.4	84.4
	81.25	3	9.4	9.4	93.8
	82.81	1	3.1	3.1	96.9
	85.94	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Siklus 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	57.81	1	3.1	3.1	3.1
	59.38	1	3.1	3.1	6.2
	60.94	1	3.1	3.1	9.4
	64.06	1	3.1	3.1	12.5
	71.88	8	25.0	25.0	37.5
	73.44	1	3.1	3.1	40.6
	75	1	3.1	3.1	43.8
	76.56	4	12.5	12.5	56.2
	79.69	2	6.2	6.2	62.5
	81.25	2	6.2	6.2	68.8
	82.81	1	3.1	3.1	71.9
	84.38	5	15.6	15.6	87.5
	85.94	3	9.4	9.4	96.9
	87.5	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

HASIL KATEGORISASI

Pra Siklus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Kreatif	8	25.0	25.0	25.0
	Cukup Kreatif	9	28.1	28.1	53.1
	Kreatif	15	46.9	46.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Siklus 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Kreatif	1	3.1	3.1	3.1
	Cukup Kreatif	9	28.1	28.1	31.2
	Kreatif	21	65.6	65.6	96.9
	Sangat Kreatif	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Siklus 2

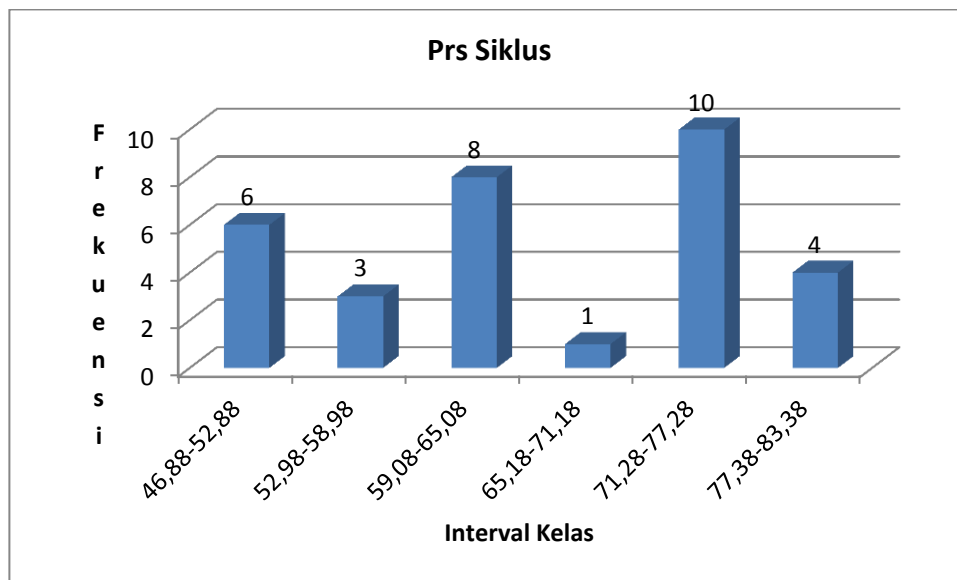
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Kreatif	4	12.5	12.5	12.5
	Kreatif	24	75.0	75.0	87.5
	Sangat Kreatif	4	12.5	12.5	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

HASIL KELAS INTERVAL

Pra Siklus

Min	46.88
Max	79.69
R	33.81
N	32
K	$1 + 3.3 \log n$
	5.9670
≈	6
P	5.6354
≈	6

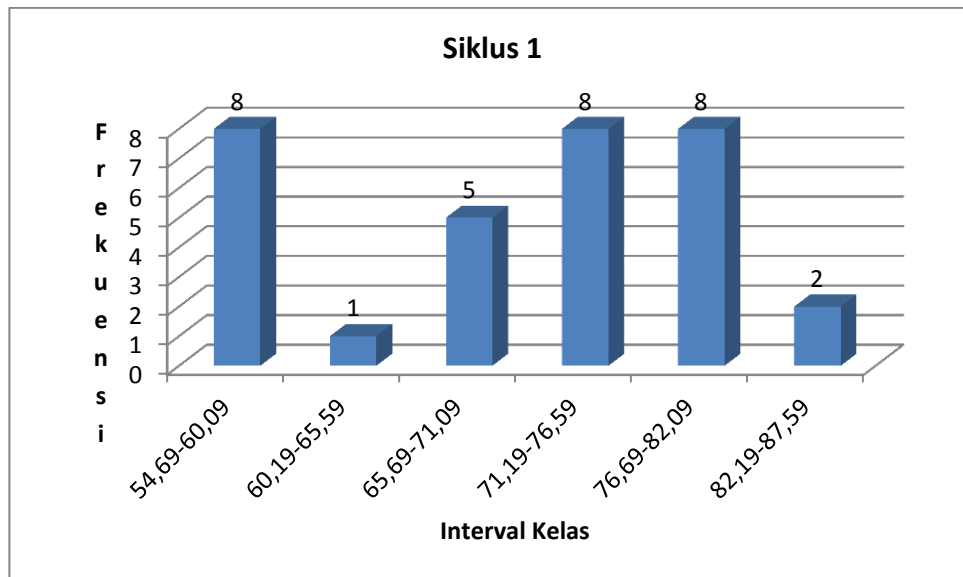
No.	Interval	F	Persentase
1	77.38 - 83.38	4	37.50%
2	71.28 - 77.28	10	9.38%
3	65.18 - 71.18	1	0.00%
4	59.08 - 65.08	8	25.00%
5	52.98 - 58.98	3	12.50%
6	46.88 - 52.88	6	15.63%
Jumlah		32	100.00%



Siklus 1

Min	54.69
Max	85.94
R	32.25
N	32
K	$1 + 3.3 \log n$
	5.9670
$\approx$	6
P	5.3750
$\approx$	5

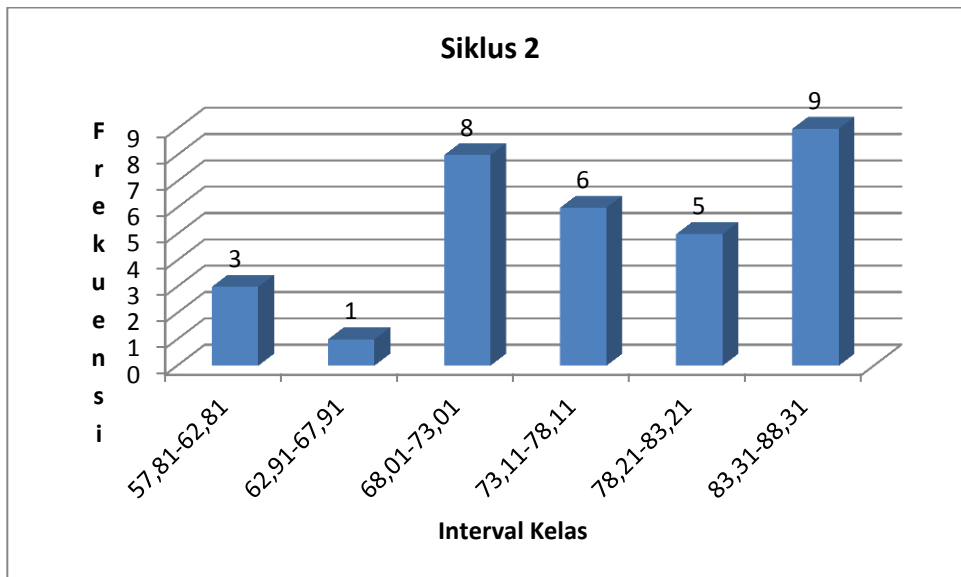
No.	Interval	F	Persentase
1	82.19 - 87.59	2	37.50%
2	76.69 - 82.09	8	9.38%
3	71.19 - 76.59	8	0.00%
4	65.69 - 71.09	5	25.00%
5	60.19 - 65.59	1	12.50%
6	54.69 - 60.09	8	15.63%
Jumlah		32	100.00%



Siklus 2

Min	57.81
Max	87.50
R	30.69
N	32
K	$1 + 3.3 \log n$
	5.9670
$\approx$	6
P	5.1146
$\approx$	5

No.	Interval	F	Persentase
1	83.31 - 88.31	9	37.50%
2	78.21 - 83.21	5	9.38%
3	73.11 - 78.11	6	0.00%
4	68.01 - 73.01	8	25.00%
5	62.91 - 67.91	1	12.50%
6	57.81 - 62.81	3	15.63%
Jumlah		32	100.00%



4. DOKUMENTASI



SIKLUS 1 PERTEMUAN 1



SIKLUS 1 PERTEMUAN 1



SIKLUS 1 PERTEMUAN 2



SIKLUS 1 PERTEMUAN 2



SIKLUS 2 PERTEMUAN 1



SIKLUS 2 PERTEMUAN 1

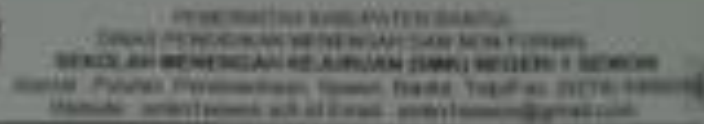


SIKLUS 2 PERTEMUAN 2



SIKLUS 2 PERTEMUAN 2

5. SURAT-SURAT



Ingkang Sinigraha
Ingkang Sinigraha
Ingkang Sinigraha

[illegible]

Source: Image is that of the author's original.

Keywords: *work, stress, coping, organizational commitment, organizational citizenship behavior*



KEMAHKAMAN PENGHAYATAN DAN KEMAHKAMATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Sekeloa Timur No. 1, Yogyakarta 55146
Telp. (0271) 8293111, 8293112, 8293113, 8293114, 8293115
Fax. (0271) 8293116, 8293117, 8293118, 8293119, 8293120



Tahun : 2014/2015
Semester : I
Mata Kuliah : Matematika Dasar

12 Maret 2014

Hal :

1. Mengetahui bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar.

2. Mengetahui bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar.

3. Mengetahui bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar.

4. Mengetahui bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar.

5. Mengetahui bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Yang saya buat ini sebagai bukti bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar. Saya menandatangani surat pernyataan ini di Yogyakarta pada tanggal 12 Maret 2014. Yang saya buat ini sebagai bukti bahwa saya telah mengikuti ujian tulis mata kuliah Matematika Dasar. Saya menandatangani surat pernyataan ini di Yogyakarta pada tanggal 12 Maret 2014.

No.	Nama	NIM	Alamat	Tempat
1.	Andi Nurhikmah	1211111111	Jember, Jember	Jember
			Jember, Jember	Jember
			Jember, Jember	Jember
			Jember, Jember	Jember

Surat Pernyataan ini dibuat di Yogyakarta, 12 Maret 2014.

Surat Pernyataan ini dibuat di Yogyakarta, 12 Maret 2014.

Surat pernyataan ini dibuat di Yogyakarta, 12 Maret 2014.

Surat pernyataan ini dibuat di Yogyakarta, 12 Maret 2014.

Surat Pernyataan ini dibuat di Yogyakarta, 12 Maret 2014.

Surat Pernyataan ini dibuat di Yogyakarta, 12 Maret 2014.

Hal : Penunjukan Staf/tenaga TAD
Lampiran : 1 berkas

Kepada Yth,
Bu. Dr. Pujiatm. Hastuti, M. Pd
Dewan Program Studi Kusuma Sudhi
di SMP Negeri 1 Semon

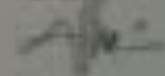
Selubungan dengan rencana penunjukan Tugel Ratri Dimpai (TAD), dengan ini saya:

Nama : Dimpai Tugel Ratri
NPM : 1151045301
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga Ruman
Jalur : Penyelenggaraan Pendidikan Ruman Dengan
Memfasilitasi Media Pembelajaran Melalui Media
Untuk Mengembangkan Ruman Dimpai Ratri di SMP N. 1
Semon

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penunjukan TAD yang telah saya buat. Sebagai bahan pertimbangan, terlampir ini saya lampirkan: (1) proposal TAD, (2) surat instrumen penunjukan TAD, dan (3) draft instrument penunjukan TAD.

Gemilah perhatian anda, atas bantuan dan perhatian Bu saya ucapkan terima kasih.

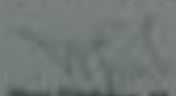
Yogyakarta, 8 Maret 2014
Penyusun



Dimpai Tugel Ratri
NPM 1151045301

Menghimpun

Ketua Jurusan FTIR



Prof. Pujiatm. M. Pd
NPM 1071041022 104102 1 001

Penerima TAD



Dr. Pujiatm. M. Pd
NPM 1071041022 104102 1 001

240

no : Perencanaan Validasi (PV)
tanggal : 1 Januari

Revisi TRL
Revisi RTR (Revisi Revisi, M. P)
Revisi Perencanaan Validasi Revisi
di Revisi Revisi RTR

Selanjutnya dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Revisi (TAR), meliputi
di atas

Nama : Dedy Fulyanti
NIM : 1111111111
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil
Jalur : Pendidikan Teknik Sipil Dengan
Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Pada
Jalur Pendidikan Teknik Sipil Dengan
Jalur Pendidikan Teknik Sipil Dengan

Dengan hasil revisi Revisi/Du kemudian memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TRL yang telah ada sebelumnya. Sebagai bahan pertimbangan,
tersebut terdapat beberapa: (1) prosedur TRL, (2) hasil revisi penelitian TRL,
dan (3) draft instrumen penelitian TRL.

Demikian pernyataan ini, dan terdapat dan terdapat Revisi/Du diharapkan
sebagai bukti.

Tanggal: 1 Januari 2011
Pembuat

Dedy Fulyanti
NIM 1111111111

Pada Januari 2011

Revisi Revisi M. P
NIP 1111111111 1111 1 111

Revisi/Du

Pembuat TRL

Revisi Revisi M. P
NIP 1111111111 1111 1 111

[illegible]

