

**PENGARUH *GADGET* TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA
PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Annisa Fitri Hasyati
NIM 11513244008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGARUH *GADGET* TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK

Oleh:
Annisa Fitri Hasyati
11513244008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan *gadget*; (2) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana setelah menggunakan media *Gadget*, dan (3) adanya pengaruh penggunaan media *Gadget* terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK SMK Diponegoro Depok.

Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental dengan designs *one group pre-test-post-test design*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Busana di SMK Diponegoro Depok berjumlah 21 siswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*). Validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha*. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired T Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media *Gadget* berada pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa (19,05%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (80,95%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media *Gadget* berada dalam kategori sedang (80,95%); (2) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media *Gadget* berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (71,43%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (28,57%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media *Gadget* berada dalam kategori tinggi (71,43%); (3) terdapat pengaruh menggunakan media *gadget* terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,476 > 2,086$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa media *gadget* mampu memberikan pengaruh terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

Kata Kunci: Pengaruh *Gadget*, Kreativitas Menggambar Busana Pesta

THE INFLUENCE OF GADGET TO THE STUDENTS' DRAWING CREATIVITY OF CEREMONIAL VESTMENTIN XI CLASS OF SMK DPONEGORO, DEPOK

By:
Annisa Fitri Hasyati
11513244008

This study aims to determine: (1) students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion before using gadgets; (2) students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion after using gadgets; and (3) the influence of using gadget to the students' drawing creativity of ceremonial vestment in class XI of fashion at SMK Diponegoro Depok.

This research is a pre-experimental research with one group design of pre-test and post-test design. Sample of this research was the XI class' students of fashion in SMK Diponegoro Depok as many as 21 students. Instruments of this study were a scratch test (pre-test) and final test (post-test). Validity in this study was using the formula of product moment correlation and the reliability was using cronbach alpha formula. The data analysis technique was using paired T-test.

Result of this study shows that: (1) students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion before using gadgets which shows in the high category as many as 4 students (19.05%), 17 students (80.95%) are in moderate category, and there is no one in low category (0.00%). It can be conclude that the trend of the result of the pre-test of students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion before using gadgets is in the moderate category (80.95%); (2) students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion after using gadgets is at the high category by 15 students (71.43%), 6 students (28.57%) are in moderate category and none is in category low (0.00%). It can be conclude that the trend of the result of the post-test of students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion after using gadgets is in the high category (71.43%); (3) there is significant effect of using gadget media to the students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion at SMK Dponegoro Depok. It is shown from the t_{count} value that is bigger than t_{table} value ($5.476 > 2.086$) with a significance value of 0.000 which is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). It can be conclude that the gadget is able to give effect to the students' drawing creativity of ceremonial vestmentin XI class of fashion at SMK Dponegoro Depok.

Keyword: Influence of gadget, ceremonial vestment drawing creativity

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH GADGET TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMABAR
BUSANA PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

Disusun Oleh :

**Annisa Fitri Hasyati
NIM: 11513244008**

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, April 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana



Dr. Widiastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui
Dosen Pembimbing,



Triyanto, M. A
NIP. 19720208 199802 1 001

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**PENGARUH GADGET TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA
PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

Disusun oleh:
Annisa Fitri Hasyati
NIM 11513244008

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M. A Ketua Penguji/Pembimbing		15 / 6 / 2016
Dr. Widiastuti Sekretaris		15 / 6 / 2016
Sri Widarwati, M. Pd Penguji		15 / 6 / 2016

Yogyakarta, Juni 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,


Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

**Judul TAS : Pengaruh Gadget Terhadap Kreativitas Menggambar Busana
Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok**

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

Yogyakarta, April 2016

Yang menyatakan,



Annisa Fitri Hasyati

NIM. 11513244008

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap”

(Al- Insyiroh :6-8)

The best preparation for tomorrow is to do today's work superbly well
(William Osler)

Kunci kesuksesan hanyalah satu, “*Never Give Up!*”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya kecilku ini teruntuk...

Bapak dan Ibuku tercinta, yang selalu mendukung serta nasihatnya
yang menjadi jembatan perjalanan hidupku

Kakakku, terima kasih atas doa dan dukungan yang sudah diberikan

Sahabat-sahabat tercintaku, Lala, One , Sasa dan Fardina terima kasih
atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, traktiran, dan semangat yang
kalian berikan selama ini.

Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknik Busana 2011 yang
sangat berkesan

Almamater Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busan Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasaman dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Triyanto, M. A selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Sri Widarwati, M. Pd selaku Validator Materi penelitian Tugas Akhir Skripsi dan Penguji yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ibu Dr. Widiastuti selaku Ketua Proram Studi Pendidikan Teknik Busana beserta Sekretaris Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Noor Fitrihana, M. Eng dan Ibu Rini Wahyuningsih, S. Pd selaku Validator Materi penelitian Tugas Akhir Skripsi dan Penguji yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesai TAS ini
6. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Bapak Asngari, S. Pd. I selaku Kepala SMK Diponegoro Depok yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitis Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru dan staf SMK Diponegoro Depok yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Para guru dan staf SMK Diponegoro Depok yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, April 2016

Penulis,



Annisa Fitri Hasyati
NIM. 11513244008

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PENGESAHAN	iv
SURAT PERYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. Media.....	9
a. Pengertian Media.....	9
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
e. Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
f. Jenis Media Pembelajaran.....	13
2. Gadget.....	16
a. Pengertian Gadget.....	16
b. Manfaat Gadget Pada Menggambar Busana Pesta.....	17
3. Mata Diklat Menggambar Busana.....	18
a. Mata diklat menggambar busana.....	19
b. Desain Busana Pesta.....	20
c. Mencipta Desain Busana Pesta.....	29
d. Langkah-langkah Mendesain.....	31
4. Kreativitas.....	31
a. Pengertian Kreativitas.....	32
b. Ciri-ciri Kreativitas.....	32
c. Teknik Mengembangkan Kreativitas.....	38
d. Tes Kreativitas Menggambar Busana Pesta.....	40

B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Pikir	45
D. Hipotesis Penelitian	48

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain dan Prosedur Penelitian.....	50
1. Desain Penelitian	50
2. Prosedur Eksperimen	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Populasi dan Sampel	52
D. Metode Pengumpulan Data.....	53
E. Instrumen Penelitian	54
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	55
G. Teknik Analisis Data.....	58
1. Analisis Deskriptif.....	59
2. Uji Persyaratan Analisis.....	60
3. Uji Hipotesis	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	63
B. Deskripsi Data Penelitian	64
C. Pengujian Hipotesis	71
D. Pembahasan Hasil Penelitian	72

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....

A. Simpulan.....	79
B. Impliasi	80
C. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gadget.....	17
Gambar 2. Diagram Kerangka Pikir	48
Gambar 3. Desain Penelitian	51
Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data Pretest.....	66
Gambar 5. Pie Chart Hasil Uji Kategorisasi Pada Pre-test	67
Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data Posttest.....	69
Gambar 7. Pie Chart Hasil Uji Kategorisasi Pada Post-test.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Desain Busana	18
Tabel 2. Penelitian Yang Relevan	44
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Menggambar Busana Pesta.....	55
Tabel 4. Hasil Pembuktian Validitas.....	58
Tabel 5. Hasil Pembuktian Reliabilitas	68
Tabel 6. Interval Kategori.....	60
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	65
Tabel 8. Hasil Kategori <i>Pretest</i>	67
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	68
Tabel 10. Hasil Kategori <i>Posttest</i>	70
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 12. Hasil Uji Homegenitas Variasi	72
Tabel 13. Hasil Uji Paired Test (Uji T)	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian	90
Lampiran 2. Validasi Instrumen.....	96
Lampiran 3. Silabus, RPP, dan Handout.....	104
Lampiran 4. Hasil Olah Data Penelitian	132
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	143
Lampiran 6. Dokumentasi Foto Penelitian.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pendidikan menengah merupakan salah satu bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia usaha dan dunia kerja atau pendidikan tinggi. Pendidikan di SMK sangat tergantung bagaimana kualitas dan kuantitas komponen dalam pembelajaran saling melengkapi. Selain guru dan murid, komponen yang harus ada dalam interaksi edukatif adalah tujuan intruksional, bahan pelajaran (materi), metode alat interaktif (media), lingkungan dan evaluasi. Upaya peningkatan sumberdaya manusia dan pengembangan kemampuan manusia telah diusahakan melalui jalur pendidikan seperti Sekolah Menengah Kejuruan.

SMK Diponegoro Depok Sleman merupakan lembaga pendidikan yang menggunakan perpaduan antara kurikulum nasional yang berbasis kompetensi dan kurikulum pesantren karena berada dilingkungan Pondok Pesantrean Pangeran Diponegoro. Proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Diponegoro pada saat ini menggunakan perpaduan kurikulum KTSP dan kurikulum 2013, dimana terdapat mata pelajaran menggambar busana yang merupakan mata pelajaran produktif dan mempunyai beberapa kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah. Sebagai bagian dari kurikulum yang harus diajarkan, maka kompetensi menggambar busana ini dalam

pelaksanaan proses pembelajaran menekankan pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Salah satu materi dalam mata pelajaran menggambar busana adalah menggambar busana pesta sesuai kesempatan, didalam proses pembuatan desain busana pesta mengandung unsur-unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, warna, nilai gelap terang, tekstur dan prinsip-prinsip desain yaitu harmoni, keseimbangan, proporsi, irama dan pusat perhatian. Dalam pembelajaran menggambar busana pesta, kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta sangat diperlukan untuk menghasilkan desain yang kreatif dan variasi untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru atau mengembangkan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan iri-ciri dari kreativitas yaitu kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal dan mengelaborasi. Kreativitas untuk melahirkan sesuatu yang baru yang dihasilkan oleh seseorang tidak semua tergantung pada bakat, tetapi kreativitas seseorang harus dikembangkan dan ditingkatkan untuk menciptakan sesuatu yang lebih kreatif dan variatif serta berbeda dengan yang sebelumnya.

Melalui pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok, peserta didik diharapkan dapat membuat desain busana pesta yang kreatif dan variatif. Tetapi pada hasil observasi dan diskusi oleh guru mata diklat pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok Sleman, yaitu masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dan banyak hasil desain peserta didik yang masih sama karena hanya mencontoh desain gambar yang diberikan oleh guru serta hasil desain dari peserta didik kelas XI Busana masih rendah, karena belum mencapai

batas ketuntasan KKM sebesar 75 berdasarkan informasi guru dari 21 siswa diketahui bahwa sebanyak 8 siswa (38,09%) dinyatakan tuntas dan sisanya sebanyak 13 siswa (61,90%) dinyatakan tidak lulus dan belum variatif dalam membuat desain busana pesta. Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih variatif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi karena metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan modul yang sudah ada dan model pembelajaran yang selalu sama. Kurangnya referensi tentang macam-macam desain busana pesta di perpustakaan sekolah baik berupa buku tentang desain maupun modul mata pelajaran desain busana pesta, majalah dan gambar-gambar busana pesta terutama gambar busana yang mengikuti trend mode belum tersedia di perpustakaan sekolah. Selain itu, media juga harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini, yaitu kurikulum 2013 yang saat ini pengembangan medianya bisa dikatakan kurang seperti media berbasis IT atau konvensional yang mampu menunjang sumber belajar dan kreativitas siswa juga belum dimaksimalkan, sehingga kurang merangsang sikap keaktifan, siswa cenderung bosan, bermalas-malasan, dan mengantuk saat proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan, untuk menunjang pembelajaran desain busana pesta yang kreatif diperlukan sebuah media. Penggunaan media pembelajaran menggambar yang menarik, mengandung materi yang mudah dipahami akan membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggambar busana. Menurut Heinich dalam Arsyad (2011: 4) media pembelajaran merupakan media yang dimana membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

mengandung maksud-maksud pengajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Manfaat dari media pembelajaran yaitu meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga dapat mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian peserta didik, dan membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa (Hamalik 1994: 15). Salah satu pemilihan media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *gadget*, karena media *gadget* mempunyai beberapa kelebihan antara lain media *gadget* bersifat dinamis dengan teknologi moderen, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja. Oleh karena itu dengan media *gadget* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima materi ajar yang disampaikan serta dapat membantu untuk memacu motivasi dan kreativitas dalam mengembangkan ide membuat desain busana pesta lebih variatif dan kreatif.

Peneliti menggunakan media *gadget* dengan tujuan antara lain dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan memberi pemahaman dalam bentuk gambar dan menumbuhkan inspirasi dalam menggambar desain pusana pesta, menambah pemahaman tentang materi yang disampaikan dan menumbuhkan inspirasi, diharapkan kreativitas peserta didik juga akan berkembang, sehingga media *gadget* menjadi penting dalam memacu kreativitas peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan ditengah perkembangan ICT (*Information and Communication Technologies*) saat ini diperlukan inovasi media pembelajaran untuk anak-anak Indonesia yang sesuai dengan perkembangan teknologi dunia saat ini, yakni media pembelajaran yang

lebih menarik untuk dipelajari, lebih mudah untuk dipahami dan lebih mudah untuk dibawa kemanapun.

Perkembangan ICT pada saat ini sudah berkembang secara pesat, hampir semua benda yang ada disekitar kita saat ini telah mengandung unsur teknologi moderen. Adapun salah satu produk hasil perkembangan ICT saat ini *Gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang merupakan pembaharuan dalam bentuk yang lebih praktis dari komputer. *Gadget* memiliki fungsi khusus disetiap jenisnya untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Melalui pembelajaran Elektronik learning (*E-learning*) media *gadget* sangat akrab dikalangan siswa sebagai media untuk bersosialisasi dan mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dan mencakup dunia luar, sehingga memudahkan peserta didik melakukan pembelajaran, pembelajaran tersebut dapat dilakukan sebagai interaksi aplikasi tertentu yang sudah disediakan dan dapat diakses disetiap *gadget* itu sendiri sehingga memudahkan siswa untuk mengembangkan dalam bentuk desain yang lebih bervariasi, mengakses berbagai referensi contoh mengkombinasi warna maupun motif pada busana pesta. Pemilihan media *gadget* untuk mata pelajaran menggambar busana sangat tepat karena media visual lebih merangsang kreativitas otak keunggulan gadget membuat suasana kelas tidak merasa bosan. (Direktorat Pendidikan Mengengah Kejuruan, 2004: 4).

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar contoh desain busana pesta agar dapat merangsang sikap keaktifan siswa sehingga siswa merasa senang, tidak bosan dan kondusif, menarik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan

untuk mengetahui bagaimana kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta sebelum dan setelah menggunakan media *gadget*.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa dalam menggambar busana diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil menggambar busana pesta peserta didik masih kurang kreatif
2. Metode mengajar yang dilakukan guru kurang bervariasi membuat siswa jenuh pada saat pembelajaran
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang *up to date* sehingga tidak sesuai trend
4. Kurangnya referensi koleksi buku di perpustakaan terutama buku-buku menggambar busana pesta
5. Media *gadget* sudah berkembang dikalangan peserta didik, namun belum digunakan secara maksimal dalam proses memudahkan pembelajaran dan menunjang kreativitas peserta didik

C. Batasan Masalah

Pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok, setelah dilakukan observasi terdapat beberapa masalah. Salah satu masalah dalam pembelajaran desain busana di SMK Diponegoro adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa tidak terpacu untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam membuat desain busana pesta, kurang memaksimalkan media yang terdapat disekolah, serta kurangnya koleksi

dan referensi buku atau majalah tentang macam-macam busana dan perkembangan busana sesuai trend mode. Oleh karena itu pada penelitian ini akan meneliti tentang kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta dengan menggunakan media *gadget* untuk mempengaruhi kreativitas mendesain busana pesta. Media *gadget* digunakan untuk menampilkan referensi gambar karya busana pesta beberapa desainer dan trend busana terbaru / *up to date*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan media *gadget* pada siswa kelas XI SMK Diponegoro Depok?
2. Bagaimana kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media *gadget* pada siswa kelas XI SMK Diponegoro Depok?
3. Adakah pengaruh *gadget* terhadap kreativitas menggambar busana pesta untuk siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan *gadget*
2. Mengetahui kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana setelah menggunakan *gadget*

3. Mengetahui adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK SMK Diponegoro Depok.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui *gadget* sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi menggambar busana yang disampaikan dan dapat mempermudah dalam menumbuhkan inspirasi atau ide dalam menggambar busana pesta, sekaligus sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dan menambah khasanah keilmuan kepada siswa

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan dan dapat membantu dalam memberikan inspirasi atau mengembangkan ide serta kreativitas dalam membuat desain busana pesta.
- b. Bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta.
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin medis yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011: 3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Arsyad (2011: 4) "Apabila media ini membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional yang mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran".

Sementara itu, Arsyad menyimpulkan bahwa “Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat pembelajaran telah dibahas oleh beberapa ahli. Menurut Kemp dan Dayton dalam buku Azhar Arsyad (2003:21) 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 bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Encyclopedia of Educational Research dalam Oemar Hamalik (1994:15), merinci manfaat media pengajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad (2003:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Manfaat praktis menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad (2003:24) 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.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran tersebut mampu untuk memperlancar proses pembelajaran (minat, keinginan, tekad, perbuatan, sikap), sehingga penyaluran informasi atau materi yang disampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima yang dapat menjadikan ia pengalaman belajar ketika berada pada proses belajar.

d. 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. Sedangkan menurut Hamalik seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2003:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses

belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Terdapat empat fungsi media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2003:24), 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 mengingatnya kembali.

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

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Pemilihan Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. menurut Oemar Hamalik (1994: 7). Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media antara lain:

- 1) Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan kita.
- 2) Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
- 3) Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada.
- 4) Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya.
- 5) Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2003: 75), 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 ingin dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Guru trampil menggunakannya
- 5) Pengelompokan sasaran
- 6) Mutu teknis

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dinyatakan media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dalam belajar siswa. Pemilihan media pengajaran harus diperhatikan perencanaan yang baik, faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan.

f. Jenis 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.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow sebagaimana yang telah di kemukakan oleh Azhar Arsyad (2003: 33) di bagi ke dalam 2 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*, *slides*, 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 di proyeksikan, meliputi : film, televise, 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, sistem tutor inteligen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*. *Gadget* (perangkat eletronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan berbasis mikroposeor)

Beberapa uraian diatas tentang jenis-jenis media cukup bervariasi, maka pada penelitian kali ini menggunakan media *Gadget* yang termasuk kategori media teknologi mutakhir berbasis mikroprosesor pada pembelajaran mata diklat menggambar busana di SMK Diponegoro Depok. Cara terbaik dengan menggunakan media yang audio visual berupa *gadget* karena media *gadget* bersifat praktis, mudah dalam penggunaan dan hampir seluruh siswa memilikinya. Alasan ini yang memperkuat peneliti mengambil media berbasis audio berupa *gadget* sebagai alat bantu siswa untuk memacu kreativitas menggambar busana pesta.

2. Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Multimedia interaktif Gadget merupakan media mutakhir berbasis mikroprosesor, yang menghasilkan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk software komputer, sehingga dapat terjadi interaksi antara siswa dengan gadget (Munir, 2013: 11). Proses interaksi yang terjadi karena adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan multimedia interaktif yang dalam pemakaiannya siswa memiliki kebebasan untuk melakukan pengontrolan program-program yang dijalankan oleh komputer. Menurut Sanaky (2013: 97) Pembelajaran dengan multimedia gadget memberikan suatu kemasan materi yang dijabarkan dengan memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran. Kemampuan gadget mampu menayangkan beragam bentuk media didalamnya menjadi alternatif yang tepat digunakan dalam peningkatan kreativitas siswa.

Pembelajaran melalui media gadget dapat dilakukan dengan interaksi aplikasi tertentu yang telah disediakan dan dapat diakses di setiap gadget itu sendiri, dengan adanya gadget saat ini semua informasi dan ilmu pengetahuan mudah didapatkan, dengan search melalui media internet maka semua informasi yang dibutuhkan akan keluar dari berbagai sumber. Tantangan baru bagi para pendidik dari melesatnya perkembangan dunia teknologi informatika dan alat elektronik seperti gadget, yaitu bagaimana guru bisa memanfaatkan gadget

untuk mengoptimalkan pembelajaran dikelas. Dermawan (2012: 52). Keunggulan dari gadget adalah dapat mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan dengan kualitas tampilan yang menarik, kualitas gambar dengan warna yang sebenarnya, kemudahan dalam pengoperasiannya dan munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Adapun kelemahan menggunakan gadget adalah ketergantungan terhadap *gadget* tersebut, malas untuk melakukan hal lain, dan akan berpengaruh pada kesehatan pemakainya

Berdasarkan uraian di atas program pembelajaran dengan media *gadget* memiliki nilai lebih, dibandingkan bahan pembelajaran konvensional. Pembelajaran ini mampu mengaktifkan siswa dalam belajar dan masalah-masalah yang terjadi pada proses pembelajaran dengan ketertarikan yang tinggi karena sistem multimedia yang mampu menampilkan gambar, animasi dan video. Alasan ini yang memperkuat peneliti mengambil media berupa *gadget* untuk mendapatkan referensi serta menambah kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta.



(Gambar 1. Perangkat Gadget)
Sumber: www.gadgetshowlive.com

b. Manfaat Gadget Pada Menggambar Busana Pesta

Melalui gadget pembelajaran menjadi bersifat interaktif, hal ini menjadikan pembelajaran bersifat mandiri karena melatih ketrampilan dan kreativitas siswa

khususnya dalam membuat desain busana pesta. Fungsi gadget dalam hal internet yang akan terhubung dengan berbagai macam *social media*, *search engine*, maupun situs pendidikan yang lain dapat diunduh dengan mudah melalui gadget ini. *Gadget* dapat digunakan sebagai media atau alat penunjang belajar siswa dalam mata pelajaran mendesain busana pesta karena melalui *gadget* mampu memperoleh perkembangan ilmu dan materi sebagai sumber ide menggambar busana pesta dari berbagai narasumber dari seluruh dunia dengan mengaksesnya.

Penggunaan *gadget* pada proses menggambar busana pesta mampu menjadikan siswa lebih mandiri, siswa akan dapat mempelajari sumber yang didapat dengan jelas sesuai dengan kriteria busana pesta. *Gadget* mampu menampilkan banyak contoh desain dengan gambar hasil fotografi pada situasi yang sebenarnya dimana terdapat perpaduan unsur dan prinsip mendesain busana pesta beserta keterangan dari desain tersebut, beberapa contoh situs yang dapat dikunjungi melalui gadget seperti, www.indonesiafashionweek.com, www.jakartafashionwek.com, www.vogue.com, dengan adanya referensi yang didapat diharapkan siswa mampu mengembangkan desain busana pesta hingga pada proses penyelesaiannya menjadi lebih menarik dan kreatif dari contoh yang didapatkan pada *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penggunaan *gadget* sebagai sumber mencari informasi beserta materi desain busana pesta mampu mengaktifkan siswa untuk dalam belajar dengan ketertarikan yang tinggi karena sistem multimedia yang mampu menampilkan berbagai materi yang dibutuhkan dan contoh desain busana pesta, sehingga siswa mampu mengembangkan kreativitas dalam menggambar busana pesta

3. Mata Diklat Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok

a. Mata Diklat Menggambar Busana

Mata diklat menggambar busana termasuk dalam cakupan mata diklat produktif dan pelajaran kejuruan di SMK Diponegoro Depok. Materi mata diklat ini berbentuk teori dan praktek. Tujuan diajarkannya mata diklat desain busana (*Fashion Drawing*) agar siswa mampu menerapkan dasar-dasar menggambar dan dapat meluluskan calon-calon desainer muda yang dapat bekerja mandiri maupun bekerja pada instalasi lainnya. Materi mata diklat desain busana (*Fashion Drawing*) berisi tentang pengetahuan alat, bahan untuk menggambar, unsur-unsur desain, prinsip desain, bagian-bagian busana, proporsi tubuh dan pembuatan desain baju dalam berbagai kesempatan.

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Desain Busana

Kompetensi dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Perkembangan mode busana	1. Mendeskripsikan bentuk dasar dan perkembangan mode busana	Pengetahuan macam-macam mode dan unsur prinsip desain busana pesta	Menggali informasi tentang macam-macam mode busana pesta
	2. menggambar busana berdasarkan referensi / sumber ide		Menjelaskan berbagai teknik pembuatan gambar mode busana pesta
			Menerapkan teknik menggambar busana sesuai kesempatan

Sumber : Silabus SMK C3 Desain Busana Kurikulum 2013

Berdasarkan Tabel 1, kompetensi dasar yang terdapat pada silabus desain busana tersebut adalah perkembangan mode busana yang merupakan materi awal pada kelas XI tata busana dimana salah satu pelajaran adalah

menggambar busana sesuai kesempatan, dimana siswa dituntut mempunyai kemampuan untuk mengembangkan sumber ide sehingga dalam mengembangkan kreativitas sangat diutamakan, materi ini dikhususkan pada menggambar busana pesta.

b. Desain Busana Pesta

1) Pengertian Desain Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati, M.Pd, (2000) desain adalah suatu rancangan atau suatu objek yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain adalah rancangan model busana yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk siluet, ukuran dan tekstur yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana (Arifah A Riyanto, 2003: 2).

Menurut Soekarno & Lanawati, (2003: 2) desain busana adalah rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk warna, dan tekstur. Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana. 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 dapat 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 adalah desain yang berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut dengan siluet (Sri Widarwati, 1993: 2). Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana. Siluet adalah garis luar dari suatu busana, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun apabila detail ini ditemukan pada desain struktur, fungsinya hanyalah sebagai pelengkap. Berdasarkan garis-garis yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf, yaitu siluet A, Y, I, S, T dan L.

2) Desain Hiasan

Desain hiasan pada busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi nilai keindahan desain strukturnya. Desain busana hiasan ini dapat berbentuk krah, saku, renda-renda, pita hias, biku-biku, kancing-kancing, lipit-lipit, sulaman dan lain-lain (Sri Widarwati, 1998: 5). Berdasar pengertian tersebut desain hiasan adalah bagian-bagian yang terdapat pada busana yang fungsinya untuk memperindah bentuk busana yang dibuat. Sifat desain hiasan tidaklah wajib seperti desain struktur. Desain hiasan tidak harus ada di setiap busana. Sebagai contoh, setiap baju tidak harus mempunyai krah atau saku, namun harus jelas siluetnya.

Desain hiasan yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d) Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.

- e) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharannya (Ernawati, 2008: 196).

Pada pembuatan suatu desain busana harus memperhatikan beberapa hal yaitu unsur dan prinsip desain. Berikut uraian tentang pengetahuan yang harus diperhatikan dalam membuat desain yaitu sebagai berikut:

a) Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, M. PD :2000).

Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut :

(1) Garis

Garis merupakan unsur yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan, yaitu dapat berupa garis lurus yang mempunyai sifat kaku, kokoh, keras dan garis lengkung yang mempunyai sifat member kesan luwes, riang, lembut, dan feminin.

Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu:

(a) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

(b) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

Setiap garis memberi kesan tertentu yang dinamakan sifat atau watak garis. Adapun sifat-sifat dari garis, yaitu:

(a) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti yang disebutkan di bawah ini :

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertical
- (4) horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

(b) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

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

(2) Arah

Arah yaitu mendatar (horizontal) yang dimana member kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek , tegak lurus (vertikal) yang dimana memberi kesan keluhuran, melangsingkan dan miring (diagonal) yang dimana memberi kesan lincah.

Pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan

dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

(3) Bentuk

Bentuk menurut sifatnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas dan didalam busana dapat berupa bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku dan lain-lain.

(4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

Adapun contoh pada busana ukuran digunakan juga pada menentukan panjang rok yaitu :

- (a) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- (b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- (c) Midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.

(d) Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.

(e) Longdress : rok yang panjangnya sampai lantai.

(5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang yaitu suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam untuk sifat gelap atau putih untuk sifat terang. Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda.

Nada gelap terang ini disebut dengan istilah *value*.

(6) Warna

Warna merupakan daya tarik tersendiri. Adapun macam-macam warna yaitu :

(a) Warna primer adalah terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

(b) Warna sekunder adalah bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

(c) Warna penghubung adalah bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

(d) Warna intermediet adalah warna ini dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

(7) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu bendayang dapat dilihat dan dirasakan, antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Sedangkan pada bahan sama dengan garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat sipemakai kelihatan gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Dan bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak

b) Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang member efek tertentu (Sri Widarwati, M. Pd : 2000). Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

(1) Keselarasan

Keselarasan merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian tersebut kelihatan bersatu.

(2) Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.

(3) Keseimbangan

Keseimbangan adalah hubungan anatara bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

(4) Irama

Irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

(5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan satu bagian pada desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain.

Selain mengetahui tentang pengetahuan di atas dalam mendesain juga memerlukan daya kreasi untuk menciptakan desain busana yang kreatif dan variatif.

2) Tinjauan Desain 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 (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan untuk menghadiri suatu pesta, baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore, maupun malam hari dan pada busana pesta ini teknik jahit pada busana menggunakan jahitan halus sehingga penampilan busana pesta harus mulai rapih, halus, indah jika dibandingkan dengan busan sehari hari yang dipakai. Karena pesta adalah suasana suka dan gembira maka warna atau motif kain dari busana dapat memperlihatkan

perasaan itu. Selain itu busana pesta juga menggunakan tekstur dari kain yang halus, kasar ataupun yang mencolok dan mengkilap.

a. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Prapti Karohmah dan Sicilia Sawitri (1998) agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka busana perlu dibedakan menurut waktu dan pemakaiannya, yaitu sebagai berikut:

1) Busana pesta pagi atau siang

Busana pesta pagi atau siang sebaiknya bahan agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna tidak terlalu gelap.

2) Busana pesta sore

Pemilihan busana sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna yang cerah atau warna yang gelap tetapi tidak mencolok

3) Busana pesta malam

Busana untuk pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan bahan untuk pagi, siang dan sore hari. Warna yang digunakan lebih menyolok, model dan desainnya lebih berani serta penggunaannya hiasannya lebih banyak dan mencolok

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam dibagi menjadi dua yaitu:

1) Busana pesta malam gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari dengan ciri-ciri terbuka, disain yang dibuat lebih rumit dan detail yang unik, glamour atau mewah, seperti: bustier, backless, decollete, dsb.

2) Busana pesta malam biasa

Busana pesta malam merupakan busana pesta yang dikenakan pada malam hari dimana bagian tubuh tidak banyak kelihatan. Busana tetap mewah, rapi, dan sopan

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penggolongan busana pesta adalah pemakaian busana pesta yang disesuaikan menurut waktu pemakaiannya sehingga dapat dipilih model, warna, bahan tekstur maupun pelengkap busana pesta yang sesuai dengan kesempatannya menjadikan sipemakai akan merasa nyaman dengan busana yang dikenakan. Dalam pembuatan disain busana haruslah benar-benar cermat dalam pilihannya seperti pada pesta malam.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan busana pesta adalah sebagai berikut:

1) Model atau siluet busana pesta malam

Siluet adalah bentuk luar suatu disain busana. Macam-macam siluet pada busana antara lain: S,A,H,I dan Y (Sri Widarti, 1993). Siluet busana ada bermacam-macam baik berupa gaun, rok, blus, celana dan sebagainya masing-masing mempunyai bentuk yang bervariasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa siluet adalah garis sisi luar pada disain busana yang bervariasi. Dalam siluet busana sangat bermacam-macam sesuai dengan bentuk garis sisi luar pada disain busana (S,A,H,I, dan Y).

2) Bahan busana pesta

Pemilihan bahan busana untuk busana pesta disesuaikan dengan usia si pemakai, motif, bentuk tubuh, warna, dan kesempatan. Untuk busana muslim

menurut syariat islam jangan memilih bahan yang tembus terang baik yang lemas maupun yang kaku karena akan menampilkan dengan jelas bentuk badan si pemakai. Bila ingin memakai yang tembus terang maka harus dilapisi furing terlebih dahulu. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 2) busana yang digunakan untuk pembuatan busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang memiliki kualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mandy (1982: 171) bahan yang digunakan adalah beledu, kain renda, shiffon, lame, sutera dan sebagainya.

3) Tekstur bahan untuk busana pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk (widjningsih, 1982: 5). Tekstur adalah sifat dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat tersebut antara lain, kaku, lembut, tipis, dan tembus terang atau transparan (Sri Widarti, 2000).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bahan busana pesta adalah bahan yang berkualitas tinggi dan mewah dan dalam pemilihan bahan busana pesta harus sangat teliti agar hasil yang didapatkan menjadi sempurna dan menimbulkan kesan mewah sehingga kualitas bahan harus juga diperhitungkan dan bahan yang dipergunakan seperti beledu, kain renda, shifon, lame, sutera dan sebagainya.

c. Mencipta Desain Busana Pesta

Mencipta adalah proses pembuatan sebuah karya baik dalam proses perenungan hingga karya itu tercipta. Proses penciptaan perlu memperhatikan unsur-unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, warna, nilai gelap terang, tekstur

dan prinsip-prinsip desain yaitu harmoni, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian.

Setiap orang memiliki kemampuan kreativitas yang dengan tingkat yang berbeda-beda. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, hanya saja bagaimana orang tersebut mengembangkannya. Seperti pendapat Devito (1971: 213-216) yang dikutip oleh Dedi Supriadi bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk (1994: 15)

Sumber ide menjadi bagian yang penting bagi seseorang desainer karena sumber ide adalah segala sesuatu hal yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan suatu karya, yang dimaksudkan kaya dalam penelitian ini adalah karya baru. Menurut Chodiyah dan Mandy (1982: 172) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 92) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Dengan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa sumber ide merupakan sumber inspirasi untuk menciptakan sebuah karya, dalam hal ini yang dimaksud karya adalah desain busana.

Seseorang bisa membuat desain busana sebanyak mungkin dari suatu sumber ide, dengan catatan desain yang dibuat tidak meninggalkan ciri khas dari sumber ide yang telah digunakannya. Walaupun dengan adanya sumber ide sebagai inspirasi sebuah desain, tidak semua orang akan mencapai hasil yang terbaik. Hal tersebut dikarenakan hasil dari mengembangkan sumber ide tergantung dari pribadi masing masing orang. Hal tersebut dilandasi oleh

motivasi, bakat dan kreativitas yang berbeda-beda pada setiap individu. Sehingga proses pengembangan sumber ide bisa menjadi suatu pekerjaan yang rumit, terlebih jika mengembangkan sumber ide untuk membuat suatu desain busana pesta wanita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mencipta adalah proses pembuatan sebuah karya baik dalam proses perenungan hingga karya itu tercipta sehingga didalam proses mencipta sebuah karya akan terwujud dan merangsang untuk menemukan ide yang baru.

d. Langkah-langkah Mendesain

Berikut adalah langkah-langkah mendesain busana seperti yang dikemukakan oleh Sri Widarwati (1993:64), 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 dan 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. Teknik Penyelesaian Gambar

Teknik penyelesaian gambar busan adalah cara menyelesaikan gambar busana yang telah diciptakan sehingga gambar tersebut dapat terlihat. 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 teknik penyelesaian basah adalah cat air (*compact/box*), cat air *liquid* (*tube*) dan cat poster.

Berdasarkan uraian diatas teknik penyelesaian terdapat dua macam, teknik kering dan basah, teknik kering adalah menggambar busana secara sketsa tanpa menggunakan air, pewarnaan menggunakan pensil, krayon, spidol atau marker. Sedangkan penyelesaian basah adalah teknik menggambar dengan pencampuran air atau cat warna pada penyelesaiannya, seperti cat air (*compact/box*), *liquid* dan cat poster.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan mengkombinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban (Utami Munandar, 1985: 48). Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (1990: 221). Sedangkan menurut Dedi Supriadi (1994: 7), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Rhodes menyatakan, umumnya kreativitas didefinisikan sebagai *Person, Process, Press, Product*. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (*Person*) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (*Process*) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan produk (*Product*) kreatif.

Menurut Drevdal yang dikutip oleh Hurlock (2004: 4), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Berdasarkan pengertian tersebut, kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Proses untuk menghasilkan hal baru tersebut dapat berasal dari proses imajinatif dari penciptanya sendiri, dapat juga berasal dari informasi dan pengalaman sebelumnya mengenai hal yang akan diciptakan, kemudian pencipta melakukan penggabungan dan pembaharuan dari karya maupun gagasan yang pernah ada untuk menghasilkan karya maupun gagasan yang baru, dan berbeda dengan karya yang telah ada sebelumnya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik pernyataan bahwa kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru yang relative berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi. Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-

unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda.

b. Ciri-ciri kretivitas

Moh Amin (1981: 56) menyatakan ciri-ciri kreatif adalah hasrat ingin tahu, bersifat terbuka terhadap pengalaman baru, berkeinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung melakukan tugas yang berat dan sulit, bergairah, aktif dan mempunyai dedikasi dalam melakukan tugas, berpikir fleksibel, menanggapi pertanyaan dan kebiasaan untuk memberikan jawaban yang lebih banyak.

Menurut Guilford yang tertulis dalam buku karangan Utami Munandar (1985: 47), kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen, yaitu bentuk pemikiran terbuka, yang menjajaki bermacam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah. Proses berpikir divergen merupakan kemampuan berpikir dengan menganalisis seluruh permasalahan yang ada, mencari sintesisnya dan kemudian melakukan evaluasi. Seseorang yang berpikir divergen lebih peka terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi, lancar dan orisinal dalam proses berpikir, fleksibel dalam mendefinisikan dan mengelaborasi berbagai macam persoalan.

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

1. Keterampilan Berpikir Lancar

Kelancaran berpikir merupakan proses di mana seseorang mampu menghasilkan banyak gagasan atau pemecahan masalah dalam waktu yang cepat. Adapun indikator kelancaran berpikir menurut Guilford meliputi kemampuan untuk :

- a) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan
- b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal
- c) Selalu memberikan lebih dari satu jawaban (Utami Munandar, 1985:88)

Indikator di atas berlaku sebagai tolok ukur kreativitas ditinjau dari segi kelancaran. Seseorang dikatakan mempunyai kelancaran berpikir apabila mampu menghasilkan 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 bervariasi.

2. Keterampilan Berpikir Luwes (fleksibilitas)

Keluwesan merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Indikator dari keluwesan dari teori Guilford meliputi kemampuan :

- a) Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi
- b) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
- c) Mencari banyak alternative
- d) Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran

Indikator tersebut merupakan tolak ukur kemampuan seseorang dalam hal keluwesan berpikir. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan umum seseorang yang mempunyai keluwesan berpikir adalah mampu menyelesaikan permasalahan dengan berbagai macam cara atau alternative yang baru. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir luwes cenderung meninggalkan cara-cara lama yang telah umum dilakukan oleh masyarakat kebanyakan, dan selalu mencari alternative baru dengan cara 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 wajah, tubuh, tangan dan kaki, efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar yang baik.

3. Keterampilan Berpikir Keaslian (Orisinalitas)

Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan atau penyelesaian tentang suatu permasalahan dengan cara yang asli, gagasan tersebut sangat jarang atau bahkan belum pernah diungkapkan sebelumnya.

Definisi ketrampilan berpikir orisinal menurut Guilford dalam buku karangan Utami Munandar antara lain :

- a) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik
- b) Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
- c) Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

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 berpikir 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 mengembangkan gagasan dan mengurai secara terperinci. Adapun indicator dari ketrampilan mengelaborasi dapat disebutkan sebagai berikut :

- a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- b) Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik

Elaborasi, secara umum merupakan kemampuan untuk memperinci permasalahan untuk dicari jalan penyelesaiannya, serta kemampuan untuk memperkaya detail dari gagasan atau produk sehingga lebih bervariasi. Sehingga

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 obyek 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 relative berbeda dari produk yang sudah ada sebelumnya.

Beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal yang sudah ada, yang semua itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, dari gagasan mereka nantinya akan menjadi acuan indikator untuk kisi-kisi instrumen yang disesuaikan untuk bidang busana diperuntukkan untuk siswa yaitu kelancaran, fleksibilitas, originalitas, mengelaborasi.

c. Teknik Mengembangkan Kreativitas

Cara umum meningkatkan kreativitas adalah dengan mengubah cara berpikir dan bertindak. Berikut cara-cara meningkatkan kreativitas:

1) Perumusan masalah secara kreatif

Usaha yang dilakukan untuk menghindar dari perumusan masalah yang sudah jelas. Tetapi coba berpikir secara *divergen* dan bukan *convergen* dengan melontarkan pertanyaan baru maupun mencoba melihat dari sudut pandang yang berbeda agar memperoleh kemungkinan baru.

2) Bertanya dan bertanya

Intinya adalah dengan terus-menerus melontarkan pertanyaan untuk memperbesar terciptanya solusi yang kreatif, tanpa perlu khawatir apakah pertanyaan yang kita ajukan salah atau karena pertanyaan tersebut orang lain menganggap kita bodoh.

3) Curah gagasan

Melakukan curah gagasan yang efektif, perlu diperhatikan tiga kondisi berikut:

- a) Selama proses mencurahkan gagasan jangan melakukan penilaian.
- b) Proses pencurahan gagasan harus benar-benar bebas, artinya semua gagasan harus ditampung.
- c) Usahakan sebanyak mungkin gagasan dapat dilontarkan.

4) Orang aneh

Maksudnya adalah memasukkan orang lain yang tidak begitu tahu tentang bidang pekerjaan atau bidang pengetahuan yang sedang dipecahkan masalahnya. Teknik ini muncul oleh karena penelitian menemukan bahwa banyak orang mengalami kesulitan untuk kreatif dalam hal-hal yang sudah sangat dikenalnya.

5) Iklim kreatif

Menciptakan suasana yang kondusif, berarti harus membuang semua hambatan terjadinya kreativitas sekaligus menciptakan lingkungan fisik, psikologis, dan sosial yang kondusif untuk kreatif.

Pada pembelajaran menggambar busana terutama untuk membuat desain busana pesta malam yang kreatif dan variatif dapat melakukan sebagai berikut :

- 1) Melihat ciri-ciri khas gambar busana dari media cetak dan menganalisa bagian-bagian yang ada pada gambar tersebut.
- 2) Mengamati trend mode
- 3) Mencari inspirasi atau ide dengan melihat bentuk, warna, dan sifat atau karakter
- 4) Mengkombinasikan atau menggabungkan trend mode dan inspirasi
- 5) Melatih diri dalam mendesain busana pesta

d. Tes Kreativitas Menggambar Busana Pesta

Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, hanya saja bagaimana orang tersebut mengembangkannya sehingga kemampuan tersebut berbeda-beda. Seperti pendapat Devito yang dikutip oleh Dedi Supriadi bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk (1994:15).

Kreativitas seseorang dapat diukur menggunakan tes unjuk kerja 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

keaktivitas seseorang, di mana masing-masing alat ukur tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan tergantung dari aspek mana kita akan mengukur kreativitas seseorang.

Tes yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kreativitas seseorang dalam membuat desain busana dapat berupa tes verbal, dapat juga berupa tes figural tergantung tujuan dari penguji yang akan menilai kreativitas itu sendiri. Bahwa tes kreativitas dapat bersifat verbal, jika tugas yang dituntut diungkapkan dengan kata-kata, atau bersifat figural jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk gambar (Utami Munandar 1990: 35-36). Tes kreativitas dalam penelitian ini tes kreativitas figural, tes kreativitas figural adalah sebuah tes yang berisi tugas siswa mengamati media *gadget* busana pesta, dan siswa menggambar utuh desain busana pesta dari pengamatan siswa sendiri.

Pembuatan desain perlu memperhatikan teknik penyajiannya karena hal ini mempengaruhi tujuan penggunaan gambar tersebut. Teknik penyajian gambar adalah cara yang digunakan oleh disainer untuk menunjukkan karya-karyanya kepada konsumen sesuai dengan tujuan yang berbeda-beda (Sri Widarwati, 1996). Teknik penyajian gambar ini dibagi menjadi 5, yaitu *Design Sketching*, *Production Sketching*, *Presentation Drawing*, *Fashion Illustration*, *Three Dimention Drawing*. Penilaian suatu karya desain busana, ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai acuan atau indikator. Berikut ini adalah beberapa indikator penilaian desain busana, yang diadopsi dan dimodifikasi dari tes kreativitas verbal dan figural Sicilia Sawitri (1998: 151), yaitu: perspektif yaitu proporsi tubuh, komposisi, meliputi unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Kesatuan dengan adanya pengulangan suatu unsur desain. Kreativitas, termasuk kemampuan membuat variasi bentuk asli ke bentuk yang baru, warna meliputi

kemampuan teknik pencampuran dan pemilihan warna. Teknik penyelesaian gambar merupakan penyelesaian gambar desain busana yang telah dibuat dengan memperhatikan tekstur, warna, serta hiasan pada busana tersebut, sesuai dengan sumber ide, sesuai dengan kesempatan meliputi warna dan bahan yang dipilih apakah sesuai dengan desain busana yang dibuat.

Terwujudnya suatu desain busana dengan baik diperlukan wawasan dan pengetahuan, antara lain pengetahuan estetika atau etika busana, pemilihan bahan dan pelengkap pakaian, kepribadian seseorang, serta perkembangan mode busana. Mengukur tingkat kreativitas siswa dalam pembuatan instrumen tes tidak lepas dari komponen kreativitas itu sendiri, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan juga kemampuan mengelaborasi. Begitu juga dalam menciptakan desain, tentu saja menggunakan komponen kreativitas, sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *gadget* pada kreativitas menggambar busana pesta baik secara umum maupun dari masing-masing komponen kreativitas.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian relevan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Roisa Isna Khikmawati (2012) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri Kembangsongo”.

Hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan peningkatan masing-masingnya sebanyak 20% dan masuk dalam kategori sangat baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arlina Dwi Putranti (2011) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Multimedia Di SMK Negeri Wonosari”.

Hasil dalam penelitian ini menyatakan siswa dapat memahami materi penyelesaian gambar secara kering serta adanya peningkatan hasil belajar dan pencapaian hasil belajar siswa seluruhnya sudah memenuhi KKM.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hari Agung Wicaksono (2012) dengan judul “Kreativitas mencipta desain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Hasil dalam penelitian ini kemampuan siswa untuk menciptakan karya/ gagasan yang baru mengenai busana pesta yang dibuat berdasarkan sumber ide eksplorasi termasuk dalam kategori cukup kreatif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fardina Agustantri Dwi Saputri (2015) dengan judul “Pengaruh Mengamati Model Busana Masa Rokoko Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pada Mata Pelajaran Desain Busana Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 4 Yogyakarta”

Hasil dalam penelitian ini menyatakan adanya pengaruh mengamati sumber ide busana Rokoko terhadap kreativitas mendesain busana pesta. Dengan penelitian ini menunjukan ada peningkatan kreativitas dari pelaksanaan pembelajaran menggambar busana menggunakan media gambar.

Tabel 2. Penelitian Yang Relevan

Uraian / Penelitian		Roisa Isna Khikmawati	Arlina Dwi Putranti	Agung Hari Wicaksono	Fardina Agustanti Dwi Saputri	Annisa Fitri Hasyiyati
Tujuan	a. Untuk mengetahui kreativitas			√	√	√
	b. Untuk mengetahui pengaruh/ peningkatan kompetensi	√	√		√	√
	c. Menggunakan media	√	√		√	√
Metode Penelitian	a. Content Analisis			√		
	b. Deskriptif			√		
	c. PTK	√	√			
	d. R&D					
	e. Quasi Eksperimen				√	√
Sampel	Menggunakan Sampel	√	√		√	√
	Sampel media					
Metode Pengumpulan data	Observasi	√	√	√	√	√
	Test	√	√		√	√
Teknik Analisis	Statistik Deskriptif	√	√	√		
	Deskriptif					
	Komparatif				√	√

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan peneliti ini memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dengan ke empat peneliti yang sebelumnya. Perbedaan dan persamaan tersebut meliputi tujuan, Metode, Instrumen, dan Teknik Analisis Data. Pada penelitian Roisa Isna Khikmawati, Hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 20% dan masuk dalam kategori sangat baik, sedangkan penelitian Arlin Dwi Putantri adanya peningkatan hasil belajar dan pencapaian hasil belajar siswa seluruhnya sudah memenuhi KKM, dan hasil penelitian Fardina Agustantri Dwi dengan penggunaan media gambar busana Rokoko dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Pada penelitian sebelumnya penggunaan multimedia menunjukkan bahwa multimedia mampu meningkatkan nilai belajar siswa. Maka kali ini penulis membuat judul penelitian yaitu Pengaruh media *gadget* terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas xi di SMK Diponegoro Depok. Keunggulan penelitian ini menggunakan media *gadget* masih belum diterapkan di SMK Diponegoro Depok. Dengan mengamati maka siswa akan mengetahui dan belajar mengenai prinsip dan unsur desain dari desain yang didapatnya melalui *gadget* sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran desain busana di SMK Diponegoro Depok, siswa menghadapi berbagai macam bentuk permasalahan seperti kreativitas siswa yang masih rendah karena kurang keaktifan dalam pembelajaran dikelas, media yang digunakan kurang bervariasi dan metode pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan, sehingga menjadikan minat siswa tidak begitu bagus dalam mengikuti pembelajaran desain busana. Media *gadget* adalah media yang mampu membuat siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran karena dengan *gadget* siswa mampu lebih banyak mendapatkan referensi busana pesta, tampilan gambar yang menarik sehingga siswa lebih aktif, oleh karena itu pada penelitian ini penulis ingin mengetahui pengaruh media *gadget* terhadap kreativitas siswa dalam pembuatan desain busana pesta.

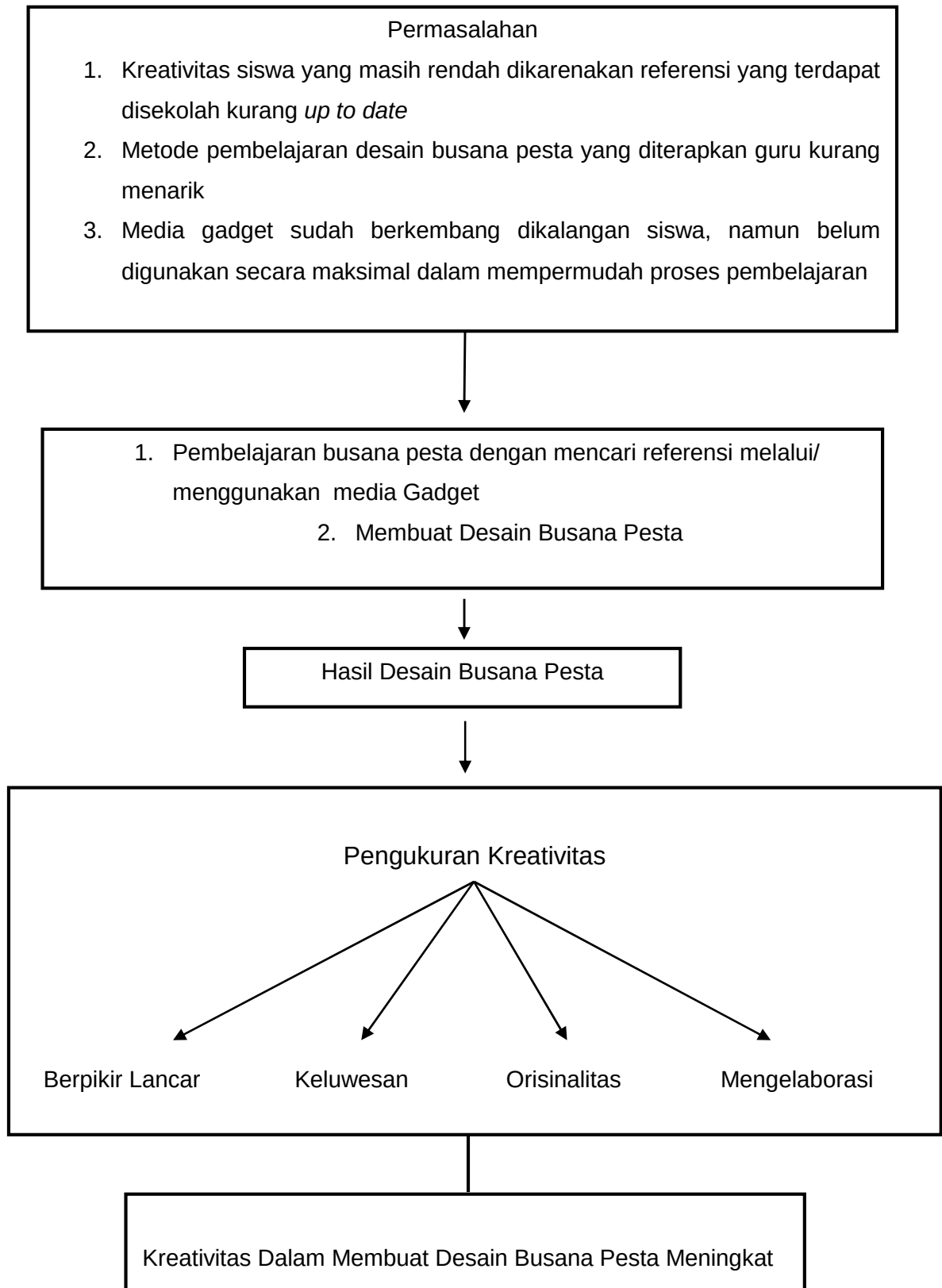
Pada penelitian mengenai kreativitas siswa terdapat 4 point penilaian yaitu berpikir lancar, keluwesan, orisinalitas dan kemampuan mengelaborasi. Pentingnya kreativitas dalam mata pelajaran desain busana supaya siswa mampu menuangkan ide-ide yang ada difikirannya secara jelas, terstruktur dan

benar. Kreativitas bisa muncul salah satunya yaitu dengan menggunakan media. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *gadget*. Media yang dapat memvisualisasikan suatu peristiwa yang nantinya dapat dijadikan sebagai sumber ide yang memicu kreativitas siswa dalam membuat desain. Penggunaan media *gadget* ditujukan agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran menggambar busana dan dapat merangsang kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode dengan *pre-eksperimen* (pra-eksperimen) yaitu *one group pre-test-post-test design*. Metode penelitian *one group pre-test-post-test design* merupakan penelitian menggunakan test diawal dan diakhir. Alasan peneliti memilih metode *one group pre-test-post-test design* karena jumlah populasi yang terdapat pada kelas XI di SMK Diponegoro Depok terbatas, sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok ekesperimen dan kelompok kontrol. Penelitian diprediksi bahwa terdapat pengaruh atau adanya pengaruh media *gadget* terhadap kreatifitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram alir kerangka pikir “Pengaruh Gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

Gambar 2. Diagram Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi dari teori dan rangka berfikir yang telah di temukan maka dapat di rumuskan hipotesis sebagai berikut: Ada pengaruh penggunaan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Perss
- Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982). *Desain Busana I*. Jakarta : Balai Pustaka
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani
- Dedi Supriadi. (1994). *Kreativitas, kebudayaan dan perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA, CV
- Enny Zuhni Khayati, 1998, *Pembuatan Busana III*, Yogyakarta : IKIP
- Ernawati dkk.(2008). *Modul Tata Busana jilid 2*. Jakarta : Direktorat Pengembangan Sekolah Kejuruan
- Hujair AH.Sanaky (2009).*Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- _____. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Hurlock, E (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Gramedia Pustaka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991). Jakarta: Balai Pustaka
- Moh.Amin (1981) *Strategi mewujudkan potensi kreativ dan bakat*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, CV
- Nana Sudjana. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. (1994). *Media Pendiidkan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Prapti Karomah dkk.(1986) *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (2003). *Mencipta Busana Wanita*. Jakarta : Balai Pustaka
- Sicilia Sawitri. (1992) *Desain Busana*. Yogyakarta : Kanisius
- Sri Widarwati.(1993) *Disain Busana I*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati.(2000) *Disain Busana II*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono.(2010). *Statistika untuk Penelitian*.Bandung : CV. Alfabeta.

_____. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Utami Munandar.(1985) *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia

Malik Abdul Malik. (2010). "Pengembangan Mobile Learning Pada Gadget ber-Platform android Menggunakan App Inventor Untuk Pembelajaran Fisika". Skripsi. UNY

Adelia Novita. (2011). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Pemebelajaran Tari Badui untuk Siswa SMP di Kab Sleman". Skripsi. UNY

Hari Agung Wicaksono. (2012). Kreativitas Mencipta Desain Busana Pesta pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta". Skripsi. UNY

Fardina Agustantri Dwi Saputri (2015). "Pengaruh Mengamati Model Busana Masa Rokoko Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pada Mata Pelajaran Desain Busana Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 4 Yogyakarta". Skripsi. UNY

<http://id.wikipedia.org/wiki/Media> diunduh pada Senin 16 juni 2015

<http://id.wikipedia.org/wiki/File.jpg> Media diunduh pada Senin 16 juni 2015

<http://Media.photobucket.com> diunduh pada 02 April 2015

http://eprints.uny.ac.id/24051/3/skripsi_BAB_1.pdf - diunduh pada 28 Maret 2015

<http://sejarahgadget.jpeg.com> diunduh pada 2 Juni 2015

BAB III

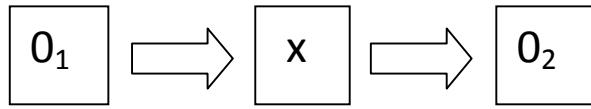
METODE PENELITIAN

A. Desain dan Prosedur Eksperimen

1. Desain Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Penelitian menggunakan desain *pre-eksperimen* (pra eksperimen) dengan metode *one group pre-test-post-test design*. Metode penelitian *one group pre-test-post-test design* merupakan penelitian menggunakan test diawal dan diakhir. Alasan peneliti memilih metode *one group pre-test-post-test design* karena jumlah populasi yang terdapat pada kelas XI di SMK Diponegoro Depok terbatas, sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rancangan penelitian ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (*pre-test*), lalu dilakukan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran kembali (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Untuk melakukan penelitian dipakai 1 kelas sebagai sampel, kelas tersebut diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberi perlakuan dengan menggunakan Gadget dan setelah itu diberikan *post-test*. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh penggunaan Gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = *Pre-Test*

X = *Treatmen* menggunakan Gadget

O_2 = *Post-Test*

2. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen berisi langkah-langkah kegiatan yang dilakukan peneliti maupun subjek penelitian. Tahapan-tahapan yang menjadi acuan pelaksanaan penelitian dirincikan sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan meliputi:

- a. Menganalisis materi menggambar busana pesta kelas XI di SMK Diponegoro Depok.
- b. Mengamati isi materi setiap kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP serta berbagai sumber yang berkaitan dengan materi menggambar busana pesta.
- c. Menyesuaikan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar pada standar kompetensi mata pelajaran menggambar busana pesta.

2. Menganalisis mata pelajaran menggambar busana pesta yang dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mengamati alur dan tata cara menggambar busana pesta pada gadget dari awal hingga akhir.
- b. Menyesuaikan materi menggambar busana pesta dengan materi ajar pada standar kompetensi pembelajaran busana pesta.

3. Tahapan Pelaksanaan

Pertemuan dilakukan sebanyak dua kali dengan rincian sebagai berikut:

- a. Pertemuan pertama siswa melaksanakan *pretest* untuk mengukur pemahaman siswa dalam menggambar busana pesta dengan menggunakan tes.
- b. Pertemuan kedua dilakukan di ruang kelas, siswa menggunakan gadget sebagai sarana pembelajaran menggambar busana pesta, setelah itu siswa melaksanakan *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa dalam menggambar busana pesta dengan menggunakan tes soal yang sama.

4. Tahapan akhir

Tahapan terakhir meliputi mengolah temuan data penelitian, analisis dan pembahasan serta penarikan kesimpulan dan pemberian saran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK Diponegoro Depok beralamat di Sembego Maguwoharjo Depok.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2015 sampai dengan selesai.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI di SMK Diponegoro Depok yang berjumlah 21 siswa.

2. Sampel

Penelitian ini merupakan penelitian populasi, artinya semua anggota populasi dalam penelitian digunakan sebagai sampel. Jadi, sampel pada penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XI Busana di SMK Diponegoro Depok berjumlah 21 siswa.

D. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan tes. Semua teknik pengumpulan data tersebut dipergunakan untuk memperoleh data tentang hasil penelitian one group *pre-test-post-test*. Hasilnya dipadukan dan dianalisis untuk selanjutnya diambil kesimpulan.

1. Metode Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes diagnostik, tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) ditinjau dari segi kegunaanya dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa. Tes ini dilakukan dengan tujuan:

- a. Untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan.
- b. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan, keuletan dan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran.
- c. Untuk mengetahui apakah tingkat kemajuan siswa sudah sesuai dengan tingkat kemajuan menurut program kerja.

- d. Untuk mengetahui derajat efisiensi dan efektifitas strategi pengajaran yang telah digunakan, baik yang menyangkut metode maupun teknik belajar mengajar.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan tujuan mengambil data-data yang ada di SMK Diponegoro Depok seperti data siswa Kelas XI. Selain itu, dokumentasi dilakukan untuk melihat siswa pada saat diberi perlakuan yaitu pada saat tes dan saat siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan gadget, siswa mengerjakan tes, dan gambar lingkungan fisik di SMK Diponegoro Depok yaitu gambar lingkungan sekolah dan ruang kelas XI.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan data baik berupa test maupun nontest perlu memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat diukur.

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar penilaian kreativitas. Instrumen ini digunakan untuk menilai kreativitas menggambar busana pesta pada siswa di SMK Diponegoro Depok. Pengukuran instrumen dilakukan dengan berpedoman pada kajian teori yang dijadikan dasar menentukan variabel penelitian. Variabel penelitian dijabarkan kedalam indikator-indikator yang dituangkan ke dalam butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Dibawah ini

terdapat kisi-kisi instrumen untuk kreativitas menggambar busana pesta sebagai berikut :

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Menggambar Busana Pesta

No	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah item
1	Keterampilan berpikir lancar (<i>fluency</i>)	a. Menerapkan unsur desain b. Menerapkan prinsip desain c. Desain sesuai dengan kesempatan pemakai	3
2	Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	a. Ketepatan dalam membuat proporsi b. Menggunakan pelengkap busana c. Gambar desain sesuai dengan pose d. Jatuhnya bahan sesuai dengan pose	4
3	Keterampilan berpikir orisinal (<i>originality</i>)	a. Hasil desain berbeda dengan siswa lain b. Desain mempunyai variasi bentuk c. Desain mempunyai variasi warna d. Desain mempunyai variasi motif	4
4	Keterampilan mengelaborasi (<i>elaboration</i>)	a. Desain menerapkan bagian-bagian busana b. Memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber belajar gadget c. Desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering	3

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Dalam penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi point biserial yang diterapkan pada data, variabel-variabel yang dikorelasikan sifatnya masing-masing berbeda satu sama lain. Variabel soal bersifat dikotomi sedangkan variabel skor total atau sub

skor total bersifat kontinum. Variabel soal dinamakan dikotomi karena skor-skor yang terdapat pada soal hanya ada satu dan nol. Seperti halnya pada bentuk soal pilihan ganda, soal yang benar diberi angka satu dan yang salah diberi angka nol. Variabel skor total atau sub skor total peserta tes bersifat kontinum atau non dikotomi yang diperoleh dari jumlah jawaban yang benar. Korelasi point biserial ditentukan dengan menggunakan persamaan (Bahrul, 1997: 19-20):

$$r_{pbis} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

atau :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_q}{S_r} \sqrt{pq}$$

Keterangan :

r_{pbis} : koefisien korelasi point biserial

M_p : *mean* skor pada tes dari peserta tes yang memiliki jawaban benar pada butir soal

M_r : *mean* skor total

S_r : deviasi standar skor total

p : proporsi peserta tes yang jawabannya benar pada butir soal

q : 1 - p

Kriteria pengujian butir dikatakan sahih apabila koefisien korelasi (r_{xy}) berharga sama dengan atau lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5% dan suatu butir dikatakan tidak sahih apabila terjadi sebaliknya. Validitas yang digunakan adalah validitas isi untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang dibuat. Untuk mengukur validitas dapat dilakukan dengan melakukan korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel. Sedangkan untuk mengetahui skor

masing-masing item pertanyaan valid atau tidak, maka ditetapkan kriteria statistik sebagai berikut :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan bernilai positif, maka variabel tersebut valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka variabel tersebut tidak valid.

a. Reliabilitas

Pembuktian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan perhitungan iteman. Pada penelitian ini, pembuktian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *cronbach alpha*, adapun rumus koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11}	= reliabilitas instrumen
k	= banyaknya butir pertanyaan atau soal
$\sum \sigma b^2$	= jumlah varians butir
σ^2_t	= varians total

1. Hasil Pembuktian Validitas dan Reliabilitas

Pembuktian validitas dilakukan pada 19 responden dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 14 butir pernyataan. Berikut hasil pembuktian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pembuktian Validitas

No Item	r hitung	r tabel	Ket.
Butir_1	0,541	0,374	Valid
Butir_2	0,608	0,374	Valid
Butir_3	0,673	0,374	Valid
Butir_4	0,679	0,374	Valid
Butir_5	0,652	0,374	Valid
Butir_6	0,615	0,374	Valid
Butir_7	0,634	0,374	Valid
Butir_8	0,795	0,374	Valid
Butir_9	0,767	0,374	Valid
Butir_10	0,680	0,374	Valid
Butir_11	0,401	0,374	Valid
Butir_12	0,684	0,374	Valid
Butir_13	0,589	0,374	Valid
Butir_14	0,736	0,374	Valid

Pembuktian instrumen menggunakan program SPSS versi 13.0 *for windows*. Syarat sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai r hitung $\geq$ nilai r tabel. Hasil pembuktian validitas menunjukkan bahwa dari 14 butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai r hitung $\geq$ r tabel sebesar 0,374 pada $n=21$.

Tabel 5. Hasil Pembuktian Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,921	14

Hasil pembuktian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpha* sebesar 0,921. Berdasarkan koefisien reliabilitas diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,921 lebih besar dari 0,6 maka variabel penelitian memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

1. Analisis Deskriptif

a. Mean, n, Modus

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis dan menyajikan data kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui gambaran perusahaan yang dijadikan sampel penelitian. Dengan menggunakan statistik deskriptif maka dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum (Ghozali, 2011: 19).

b. Kelas Interval

Deskripsi selanjutnya adalah melakukan pengkategorian skor yang diperoleh dari masing-masing variabel. Uji kecenderungan digunakan untuk mengetahui gambaran umum tentang *pre-test* dan *post-test*. Cara pengkategorian skor yang diperoleh dari masing-masing variabel. Dari skor tersebut kemudian dicari skor terendah dan skor tertinggi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Range} = X_{\max} - X_{\min}$$

Penelitian ini terdapat 4 alternatif jawaban dan terdiri dari 14 butir soal, dimana skor terendah adalah 14 dan skor tertingginya adalah 56. Skor tertinggi $4 \times 14 = 56$, dan skor terendah $1 \times 14 = 14$. Setelah itu menentukan rentang data dengan cara skor tertinggi-skor terendah dibagi 6. Sehingga diperoleh perhitungan yaitu $(56-14)/6 = 7$. Dari rentang tersebut dapat dibuat interval penilaian seperti di bawah ini.

Tabel 6. Interval Kategori

Interval
50-56
43-49
36-42
29-35
22-28
14-21

c. Tabel Kategorisasi

Deskripsi selanjutnya adalah melakukan pengkategorian skor yang diperoleh dari masing-masing variabel. Uji kecenderungan digunakan untuk mengetahui gambaran umum tentang *pre-test* dan *post-test*. Cara pengkategorian data didasarkan pada nilai *mean* ideal dan standar deviasi ideal dan dengan menggunakan rumus yang dibagi ke dalam 3 kategori sebagai berikut:

- 1) Rendah = $X < Mi - SDi$
- 2) Sedang = $Mi - SDi \leq X < Mi + SDi$
- 3) Tinggi = $X \geq Mi + SDi$

Keterangan:

$$Mean \text{ Ideal} = \frac{\text{Skor Maksimal}}{2}$$

$$\text{Standar Deviasi Ideal} = \frac{\text{Skor Maksimal}}{6}$$

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas digunakan dari kolmogorov Smirnov dengan bantuan program komputer SPSS. Apabila probabilitas

$asympt.sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai $asympt.sig < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2011: 29).

b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah variasinya homogen. Cara yang digunakan untuk uji homogenitas adalah menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS. Rumus yang akan digunakan, yaitu uji-f menurut Nurgiyantoro (2010: 191-193) adalah sebagai berikut.

$$f = \frac{s_b^2}{s_k^2}$$

Keterangan:

f = koefisien reliabilitas yang dicari

s_b^2 = variabel terbesar

s_k^2 = variabel terkecil

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Paired T Test, dengan taraf signifikan 5%. Rumus yang digunakan uji t menurut Jerry R. Thomas and Jack K Nelsen (1996: 146) adalah:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D)^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

t = *student test (t test)*.

N = jumlah subyek penelitian.

$\sum D$ = jumlah skor *posttest* – jumlah *pretest*.

$(\sum D)$ = hasil dari jumlah skor *posttest* – jumlah skor *pretest* dikuadratkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMK Diponegoro Depok Yogyakarta adalah lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan LP Ma'arif DIY. SMK Diponegoro Depok berdiri pada tanggal 23 September 2003 dengan nomor SK Pendirian II/LPM/SLM/2003 dan izin operasional 150/Kpts/2005 pada tanggal 8 Agustus 2005 dengan bidang/program keahlian Teknik Otomotif Sepeda Motor dan Tata Usaha.

SMK Diponegoro Depok adalah satu-satunya SMK yang merupakan binaan dari Fakultas Teknik UNY, SMK Diponegoro Depok siap mencetak tenaga terampil dan berkualitas. Dimana perpaduan antara kurikulum nasional yang berbasis kompetensi dan kurikulum agama/pesantren menjadikan SMK Diponegoro Depok mempunyai ciri khusus sebagai SMK unggulan berbasis pesantren yang mengedepankan nilai-nilai agama dan karakter bangsa. Hal tersebut didukung oleh posisi SMK yang berada di lingkungan Pondok Pesantren Pengeran Diponegoro di Dusun Sumbego Maguwoharjo Depok Sleman, sehingga pendidikan pesantren diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan di SMK Diponegoro Depok.

Visi sekolah yaitu menjadi sekolah kejuruan yang mampu mencetak sumber daya manusia yang UTAMA (Unggul, Terampil, Agamis, Mandiri dan Berakhlakul Karimah). Sedangkan, misi sekolah adalah:

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan IPTEK, masyarakat dan pasar.

- b. Menjalin kerjasama dengan lembaga dan institusi lain dalam pengembangan dan peningkatan mutu sekolah.
- c. Mengembangkan kegiatan siswa yang mengarah pada peningkatan Iman dan Takwa.

Tujuan SMK Diponegoro Depok yaitu:

- a. Mendidik dan membina SMK Diponegoro Depok.
- b. Meningkatkan kualitas tamatan sehingga memiliki daya saing dalam memasuki dunia kerja.
- c. Memiliki profesionalisme tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sehingga memiliki etos kerja yang tinggi dan kompeten dibidangnya.
- d. Mengoptimalkan sumber daya pendidikan untuk meningkatkan pelayanan dan mutu peserta didik.
- e. Mendidik siswa menjadi tamatan yang terampil dan kompeten dibidangnya.
- f. Mendidik dan membimbing siswa untuk memiliki jiwa wirausaha.
- g. Mendidik dan memotivasi siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: (1) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana setelah menggunakan media Gadget, dan (2) adanya pengaruh penggunaan media Gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum dan setelah menggunakan media Gadget.

1. Data *Pretest*

Dalam penelitian ini data *pretest* diperoleh dari kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget. Data *pretest* terdiri dari 14 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa. Terdapat empat alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 4 dan jawaban terendah bernilai 1. Berdasarkan data hasil *pretest*, diperoleh nilai terendah sebesar 28,00; nilai tertinggi sebesar 48,00; *median* sebesar 38,00; *modus* sebesar 38,00; *mean* sebesar 37,33 dan standar deviasi sebesar 4,94.

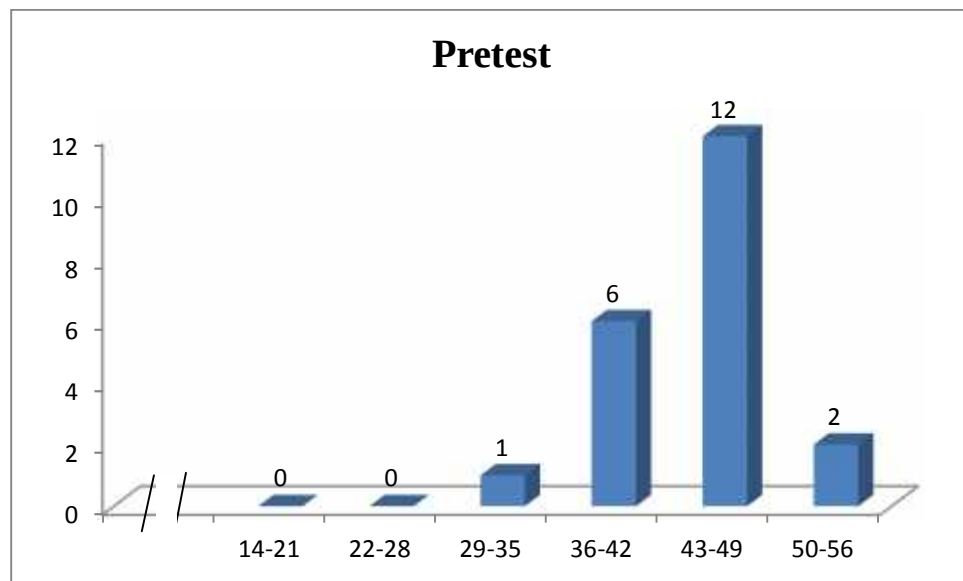
Penelitian ini terdapat 4 alternatif jawaban dan terdiri dari 14 butir soal, dimana skor terendah adalah 14 dan skor tertingginya adalah 56. Skor tertinggi $4 \times 14 = 56$, dan skor terendah $1 \times 14 = 14$. Setelah itu menentukan rentang data dengan cara skor tertinggi-skor terendah dibagi 6. Sehingga diperoleh perhitungan yaitu $(56-14)/6 = 7$. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

No.	Interval	f	%
1	50-56	2	9,52
2	43-49	12	57,14
3	36-42	6	28,57
4	29-35	1	4,76
5	22-28	0	0,00
6	14-21	0	0,00
Jumlah		21	100,0

Sumber: Data Primer Diolah, 2016

Berdasarkan distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget di atas dapat digambarkan melalui diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, mayoritas frekuensi kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget terletak pada interval 43-49 sebanyak 12 siswa (57,14%) dan paling sedikit terletak pada interval 29-35 sebanyak 1 siswa (4,76%).

Pengkategorian data hasil *pretest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget menggunakan rumus dari Azwar (2011: 109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

X : skor hasil *pretest*

M : *mean*

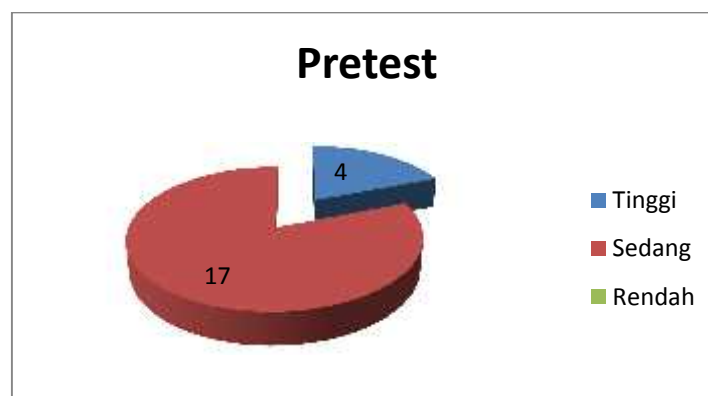
SD : standar deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) ideal sebesar 35,00 dan standar deviasi sebesar 7,00. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Kategori *Pre-test*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$\geq 42,00$	4	19,05	Tinggi
2	$28,00 \leq X < 42,00$	17	80,95	Sedang
3	$< 28,00$	0	0,00	Rendah
Jumlah		21	100,00	

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 5. *Pie Chart* Hasil Uji Kategorisasi Pada *Pretest*

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa hasil *pre-test* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa (19,05%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (80,95%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada dalam kategori sedang (80,95%).

2. Data *Posttest*

Dalam penelitian ini data *posttest* diperoleh dari data kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget. Data *posttest* terdiri dari 14 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa. Terdapat empat alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 4 dan jawaban terendah bernilai 1. Berdasarkan data hasil *posttest*, diperoleh nilai terendah sebesar 40,00; nilai tertinggi sebesar 50,00; *median* sebesar 43,00; *modus* sebesar 41,00; *mean* sebesar 44,19 dan standar deviasi sebesar 3,35.

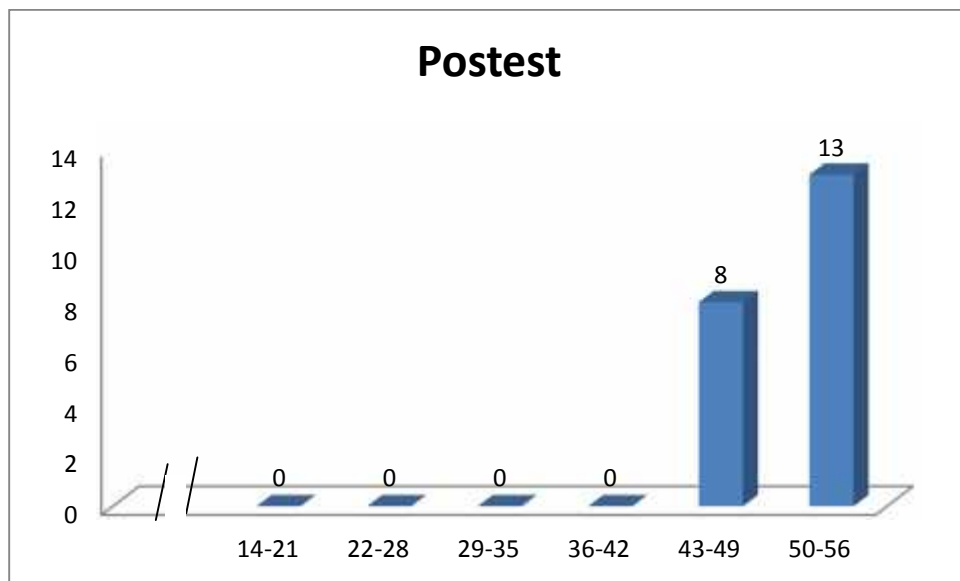
Penelitian ini terdapat 4 alternatif jawaban dan terdiri dari 14 butir soal, dimana skor terendah adalah 14 dan skor tertingginya adalah 56. Skor tertinggi $4 \times 14 = 56$, dan skor terendah $1 \times 14 = 14$. Setelah itu menentukan rentang data dengan cara skor tertinggi-skor terendah dibagi 6. Sehingga diperoleh perhitungan yaitu $(56-14)/6 = 7$. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

No.	Interval	f	%
1	50-56	13	61,90
2	43-49	8	38,10
3	36-42	0	0,00
4	29-35	0	0,00
5	22-28	0	0,00
6	14-21	0	0,00
Jumlah		21	100,0

Sumber: Data Primer Diolah, 2016

Berdasarkan distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget di atas dapat digambarkan melalui diagram batang sebagai berikut.



Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Data *Posttest*

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, mayoritas frekuensi kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget terletak pada interval 50-56 sebanyak 13 siswa (61,90%) dan paling sedikit terletak pada interval 43-49 sebanyak 8 siswa (38,10%).

Pengkategorian data hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget menggunakan rumus dari Azwar (2011: 109) berdasarkan pada nilai *mean* dan standar deviasi diatas yaitu sebagai berikut.

Tinggi : $X \geq M + SD$

Sedang : $M - SD \leq X < M + SD$

Rendah : $X < M - SD$

Keterangan:

X : skor hasil *posttest*

M : *mean*

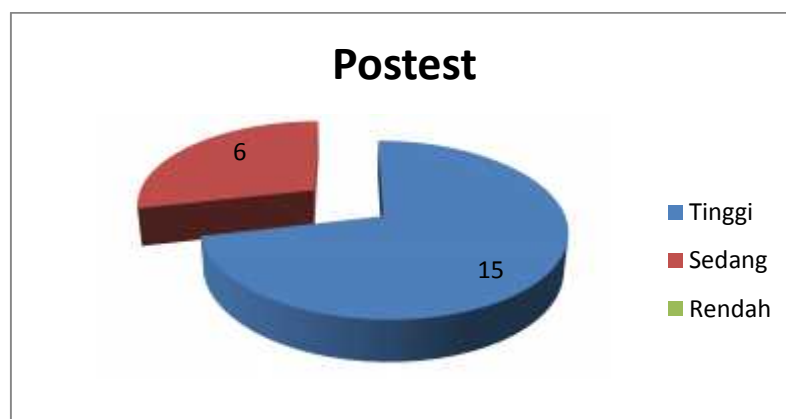
SD : standar deviasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 35,00 dan standar deviasi sebesar 7,00. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Kategori *Posttest*

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$\geq 42,00$	15	71,43	Tinggi
2	$28,00 \leq X < 42,00$	6	28,57	Sedang
3	$< 28,00$	0	0,00	Rendah
Jumlah		21	100,00	

Berdasarkan tabel 10 di atas dapat digambarkan melalui *pie chart* sebagai berikut:



Gambar 7. *Pie Chart* Hasil Uji Kategorisasi Pada *Posttest*

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 7 di atas, menunjukkan bahwa hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (71,43%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (28,57%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%).

3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan analisis data. Persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas variansi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data pada uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan komputer program *SPSS for windows 13.00* dengan rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} (1,96) atau signifikansi lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Berikut adalah hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Z_{hitung}	p (sig.)	Ket
<i>Pretest</i>	0,573	0,898	Normal
<i>Posttest</i>	0,867	0,439	Normal

Berdasarkan tabel 10 di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} (1,96) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ($p > 0,05$); sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas.

b. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Dalam penelitian ini, tes statistik yang digunakan adalah Uji F. Uji F adalah tes yang dilakukan dengan membandingkan

varian terbesar dan varian terkecil. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} pada signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan uji homogenitas data dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows 13.0* menunjukkan bahwa $F_h < F_t$ dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05; berarti data kedua kelompok tersebut bersifat homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas variansi data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F_h	F_t	P(Sig.)	Keterangan
<i>Pretest</i>	1:40	2,165	4,085	0,149	Homogen
<i>Post-test</i>					

Dari tabel 11 di atas menunjukkan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* diketahui nilai F_{hitung} (F_h) lebih kecil dari F_{tabel} (F_t) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), artinya data *pre-* dan *post-test* kedua kelompok tersebut bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok”. Untuk pengujian hipotesis, langkah yang dilakukan adalah menganalisis hasil uji-t. Kriteria hipotesis akan diterima apabila harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, dan signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Tabel 12. Hasil Uji *Paired Test* (Uji T)

Kelompok	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	37,33	5,476	2,086	0,000	$T_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)
<i>Posttest</i>	44,19				

Dari tabel 12 di atas, hasil analisis data diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,476 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 2,086. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,476 > 2,086$). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan **diterima**. Artinya, terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

Selanjutnya, diketahui bahwa kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget memiliki nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 66,66 dan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 78,91. Artinya, siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok lebih kreatif dalam menggambar busana pesta setelah menggunakan media gadget, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada pada *pretest* ($78,91 > 66,66$). Besarnya peningkatan kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget sebesar 12,245. Artinya penggunaan media Gadget mampu meningkatkan kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

C. Pembahasan

1. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Sebelum Menggunakan Media Gadget Pada Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa (19,05%), kategori sedang sebanyak 17

siswa (80,95%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada dalam kategori sedang (80,95%).

Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih variatif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi karena metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan modul yang sudah ada dan model pembelajaran yang selalu sama. Disamping itu, media juga harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini, yaitu kurikulum 2013 yang saat ini pengembangan medianya bisa dikatakan kurang seperti media berbasis IT atau konvensional yang mampu menunjang sumber belajar dan kreativitas siswa juga belum dimaksimalkan, sehingga kurang merangsang sikap keaktifan, siswa cenderung bosan, bermalas-malasan, dan mengantuk saat proses pembelajaran dikelas.

Media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. 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. Sedangkan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

2. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Setelah Menggunakan Media Gadget Pada Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok

Berdasarkan hasil analisis data *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (71,43%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (28,57%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%).

Multimedia interaktif Gadget merupakan media mutakhir berbasis mikroprosesor, yang menghasilkan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk software komputer, sehingga dapat terjadi interaksi antara siswa dengan gadget. Pembelajaran dengan multimedia gadget memberikan suatu kemasan materi yang dijabarkan dengan memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran. Kemampuan gadget mampu menayangkan beragam bentuk media didalamnya menjadi alternatif yang tepat digunakan dalam peningkatan kreativitas siswa. Keunggulan dari gadget adalah dapat mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan dengan kualitas tampilan yang menarik, kualitas gambar dengan warna yang sebenarnya, kemudahan dalam pengoperasiannya dan munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Adapun kelemahan menggunakan gadget adalah ketergantungan terhadap gadget tersebut, malas untuk melakukan hal lain, dan akan berpengaruh pada kesehatan pemakainya

Melalui gadget pembelajaran menjadi bersifat interaktif, hal ini menjadikan pembelajaran bersifat mandiri karena melatih keterampilan dan kreativitas siswa khususnya dalam membuat desain busana pesta. Gadget dapat digunakan

sebagai media atau alat penunjang belajar siswa dalam mata pelajaran mendesain busana pesta karena melalui gadget mampu memperoleh perkembangan ilmu dan materi sebagai sumber ide menggambar busana pesta dari berbagai narasumber dari seluruh dunia dengan mengaksesnya.

Senada dengan ungkapan di atas berdasarkan hasil pengamatan peneliti diketahui bahwa penggunaan gadget sebagai sumber mencari informasi beserta materi desain busana pesta mampu mengaktifkan siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok untuk belajar dan siswa memiliki ketertarikan yang tinggi karena sistem multimedia yang mampu menampilkan berbagai materi yang dibutuhkan dan contoh desain busana pesta, sehingga siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok mampu mengembangkan kreativitas dalam menggambar busana pesta.

3. Pengaruh Media Gadget Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Untuk Siswa Kelas XI di SMK Diponegoro Depok

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,476 > 2,086$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

Siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok lebih kreatif dalam menggambar busana pesta setelah menggunakan media gadget, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata pada *pretest* ($44,19 > 37,33$). Besarnya peningkatan kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget sebesar

6,857. Artinya penggunaan media Gadget mampu meningkatkan kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

Berdasarkan pengamatan peneliti diketahui bahwa setelah menggunakan Gadget diketahui bahwa siswa mampu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci. Kelancaran berpikir merupakan proses di mana seseorang mampu menghasilkan banyak gagasan atau pemecahan masalah dalam waktu yang cepat. Kelancaran berpikir siswa ditunjukkan dengan cara menerapkan unsur desain, menerapkan prinsip desain, dan mendesain sesuai dengan kesempatan pemakai. 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 menggambarkannya atau mewujudkannya dalam suatu karya nyata yang bervariasi.

Keluwesannya merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Keluwesan siswa dalam berpikir membuat siswa memiliki ketepatan dalam membuat proporsi, menggunakan pelengkap busana, gambar desain sesuai dengan pose, dan jatuhnya bahan sesuai dengan pose. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir luwes cenderung meninggalkan cara-cara lama yang telah umum dilakukan oleh masyarakat kebanyakan, dan selalu mencari alternatif baru dengan cara mengubah cara pemikiran dari suatu permasalahan.

Kemampuan berpikir 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. Kemampuan siswa berpikir orisinal ditunjukkan dari hasil desain berbeda dengan siswa lain, desain mempunyai variasi bentuk, desain mempunyai variasi warna, dan desain mempunyai variasi motif.

Kemampuan berpikir terperinci merupakan kemampuan memperkaya detail suatu obyek yang akan menghasilkan komposisi yang unik dan berbeda dari yang lain. Kemampuan berpikir terperinci siswa ditunjukkan dari desain menerapkan bagian-bagian busana, memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber belajar Gadget, dan desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering. Sehingga siswa mampu menciptakan produk yang baru atau relative berbeda dari produk yang sudah ada sebelumnya.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dalam belajar siswa. Dalam pemilihan media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media audio visual berupa gadget, maka cara terbaik adalah dengan menggunakan media audio visual berupa gadget. Selain itu media gadget bersifat praktis, mudah dalam penggunaan dan hampir seluruh siswa memiliki Gdget itu sendiri.

Multimedia interaktif Gadget merupakan media mutakhir berbasis mikroprosesor, yang menghasilkan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk software komputer, sehingga dapat terjadi interaksi antara siswa dengan gadget. Proses interaksi yang terjadi karena adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan

multimedia interaktif yang dalam pemakaiannya siswa memiliki kebebasan untuk melakukan pengontrolan program-program yang dijalankan oleh komputer. Hal ini menjadi penting mengingat, adanya Gadget dalam penelitian ini mampu ternyata mampu membuat siswa berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutiani (2009) dengan judul “Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta”. Hasil dalam penelitian ini menyatakan produk media gambar yang dikembangkan berdasarkan kompetensi menggambar busana meliputi perspektif, komposisi, kesatuan, variasi, warna, teknik penyelesaian gambar dengan sesuai kesempatan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan ada pengaruh efektifitas dari pelaksanaan pembelajaran menggambar busana menggunakan media gambar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa (19,05%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (80,95%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *pretest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada dalam kategori sedang (80,95%).
2. Kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (71,43%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (28,57%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil *posttest* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%).
3. Terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Hal ini ditunjukkan dari nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($5,476 > 2,086$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

B. Implikasi

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah banyak memberikan pengaruh pada dunia pendidikan, terutama pada penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, media merupakan penyalur dan penghantar pesan yang bermakna dalam kegiatan belajar. Media berfungsi sebagai penyampai pesan, informasi atau materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran siswa dapat belajar sekaligus bermain. Hal ini menjadi penting mengingat dengan belajar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui interaksi individu maupun kelompok terhadap lingkungan yang ditandai dengan adanya kreativitas dalam menggambar busana pesta.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran beberapa siswa masih berada pada kategori sedang dalam menggambar busana pesta. Maka dari itu, siswa disarankan supaya meningkatkan kreativitas menggambar busana pesta dengan cara menggunakan media Gadget maupun dengan menggunakan sumber referensi lainnya sehingga siswa akan memiliki banyak wawasan dan pengalaman dalam menggambar busana pesta.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran tertentu sebagai variasi mengajar dengan tetap menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya supaya siswa lebih giat, aktif dan lebih kreatif dalam menggambar busana pesta.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan pendekatan yang berbeda, dan metode yang berbeda supaya hasil penelitian dapat lebih digeneralisasikan dalam lingkup luas. Salah satu contohnya dengan cara mengembangkan penelitian ini menggunakan modul pembelajaran busana pesta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Arlina Dwi Putranti. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Teknik Kering Melalui Penggunaan Multimedia Di SMK Negeri Wonosari". Skripsi tidak di publikasikan. UNY
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad.(2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Perss
- Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982). *Desain Busana I*. Jakarta : Balai Pustaka
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani
- Dedi Supriadi. (1994). *Kreativitas, kebudayaan dan perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA, CV
- Dimas Saputra, (2013). Sejarah Gadget. Diakses dari http://sejarahgadget.com/fungsi_manfaat.htm Pada tanggal 2 Agustus 2015.
- Enny Zuhni Khayati, 1998, *Pembuatan Busana III*, Yogyakarta : IKIP
- Ernawati dkk.(2008). *Modul Tata Busana jilid 2*. Jakarta : Direktorat Pengembangan Sekolah Kejuruan
- Fardina Agustantri Dwi Saputri (2015). "Pengaruh Mengamati Model Busana Masa Rokoko Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pada Mata Pelajaran Desain Busana Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 4 Yogyakarta". Skripsi. UNY
- Hari Agung Wicaksono. (2012). Kreativitas Mencipta Desain Busana Pesta pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK Karya Rini Yogyakarta". Skripsi tidak di publikasikan. UNY
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Hujair AH.Sanaky (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Hurlock, E (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Gramedia Pustaka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991). Jakarta: Balai Pustaka
- Moh.Amin (1981) *Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana

Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, CV

Nana Sudjana. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.

Oemar Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti

Panji Diksana. (2013). *Multimedia Dasar*. Diakses dari http://multimodern.com/software_gadget.pdf Pada tanggal 13 Juli 2015.

Porrie Muliawan. (2003). *Mencipta Busana Wanita*. Jakarta : Balai Pustaka

Prapti Karomah dkk.(1986) *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rifky Alfinsa. (2015). *Indonesia Fashion Week*. Diakses dari http://liputan6.com/indonesiafashionweek_poppysudarso.jpeg Pada _tanggal 2 Agustus 2015.

Roisa Isna Khikmawati. (2012). "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Multimedia Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri Kembangsono". Skripsi tidak di publikasikan. UNY

Sicilia Sawitri. (1992) *Desain Busana*. Yogyakarta : Kanisius

Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

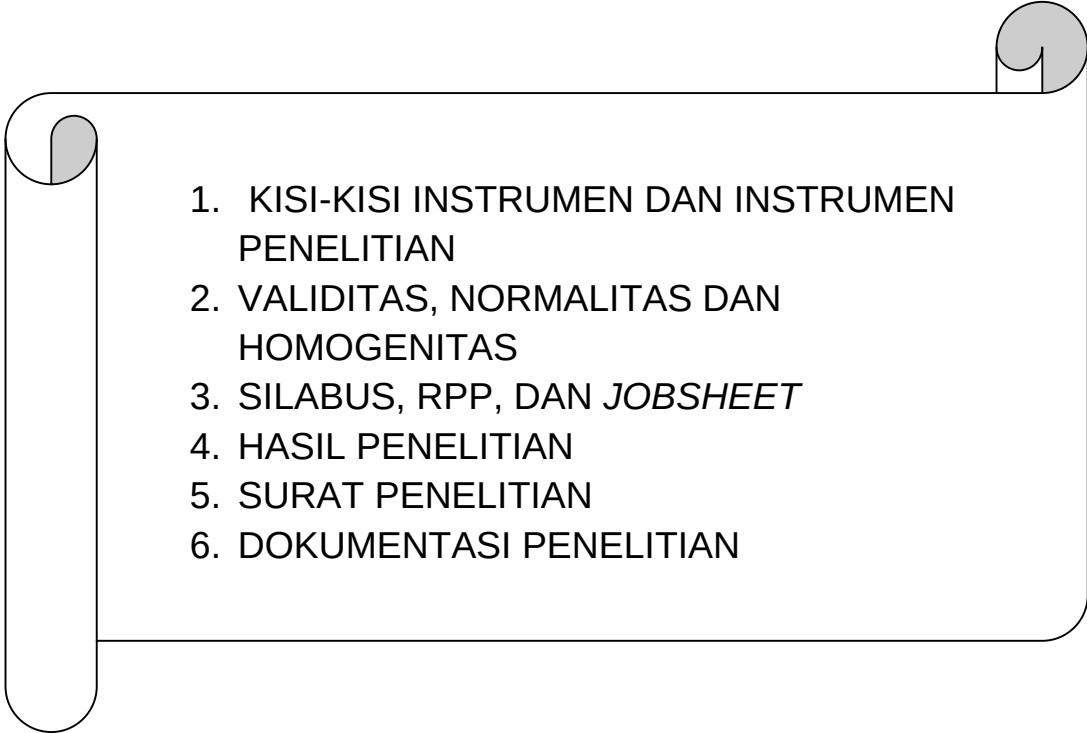
Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Utami Munandar.(1985) *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia

LAMPIRAN

- 
- A decorative graphic consisting of a large, light gray scroll with a black outline. The scroll is oriented horizontally, with its top edge slightly curved upwards. On the left side, there is a vertical strip that looks like a binding or a handle. On the right side, there is a small, dark gray circular element that resembles a scroll's end or a decorative knot.
1. KISI-KISI INSTRUMEN DAN INSTRUMEN PENELITIAN
 2. VALIDITAS, NORMALITAS DAN HOMOGENITAS
 3. SILABUS, RPP, DAN *JOBSHEET*
 4. HASIL PENELITIAN
 5. SURAT PENELITIAN
 6. DOKUMENTASI PENELITIAN

A decorative border resembling a scroll, with a vertical strip on the left and rounded corners on the right, framing the central text.

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN DAN INSTRUMEN PENELITIAN

INSTRUMEN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA

Penilaian Kreatifitas

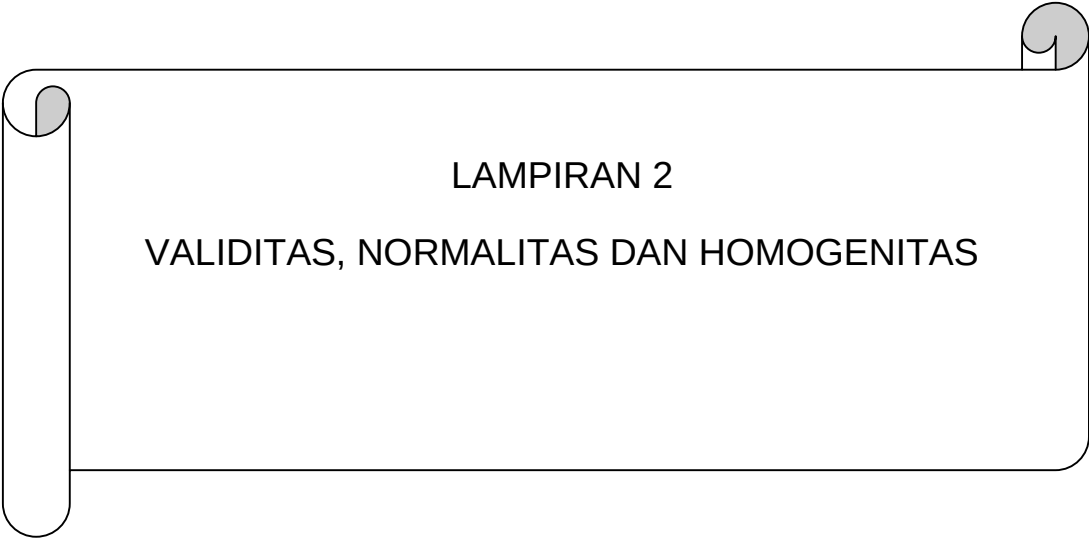
Keterangan nilai : 4:Sangat Tinggi 3:Tinggi 2:Sedang 1:Rendah

No	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	
1.	Ketrampilan berpikir lancar	a. Desain yang ditampilkan menerapkan unsur desain (garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan value)	4	Jika menerapkan 7 unsur desain
			3	Jika menerapkan 5 unsur desain
			2	Jika menerapkan 3 unsur desain
			1	Jika menerapkan 1 unsur desain
		b. Desain yang ditampilkan menerapkan prinsip desain (keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian)	4	Jika menerapkan 5 prinsip desain
			3	Jika menerapkan 4 prinsip desain
			2	Jika menerapkan 2 prinsip desain
			1	Jika menerapkan 1 prinsip desain
		c. Desain sesuai dengan kesempatan pemakaian yaitu busana pesta malam dengan ketentuan berupa gaun, tekstur bahan mengkilap dan hiasan berkilau	4	Jika desain menerapkan 3 ketentuan tersebut
			3	Jika desain menerapkan 2 ketentuan tersebut
			2	Jika desain menerapkan 1 ketentuan tersebut
			1	Jika desain tidak menerapkan satu pun dari ketentuan tersebut
2.	Ketrampilan berpikir luwes (flexibility)	a. Desain yang ditampilkan menggunakan proporsi yang luwes antara wajah, tubuh, tangan dan kaki	4	Jika proporsi desain yang digambar keempat bagainnya luwes, yaitu antara tubuh, wajah, tangan, dan kaki
			3	Jika proporsi desain yang digambar hanya tiga bagian yang luwes
			2	Jika proporsi desain yang digambar hanya 2 bagian yang luwes
			1	Jika proporsi desain yang digambar hanya satu bagian yang luwes

		b. Desain yang ditampilkan menggunakan pelengkap busana (hiasan rambut, kalung, anting, gelang sepatu) yang sesuai dengan busana yang ditampilkan	4	Jika menerapkan 4 pelengkap busana
			3	Jika menerapkan 3 pelengkap busana
			2	Jika menerapkan 2 pelengkap busana
			1	Jika menerapkan 1 pelengkap busana
		c. Gambar desain sesuai dengan pose yaitu: a) Proposional b) Feminin c) Standar d) Maskulin	4	Jika gambar desain sesuai dengan kriteria a dan b
			3	Jika gambar desain sesuai dengan kriteria a dan c
			2	Jika gambar desain sesuai dengan kriteria a dan d
			1	Jika gambar desain tidak proposional
		a. Jatuh bahan sesuai dengan pose yaitu seimbang, bentuk mengikuti jatuhnya bahan dan proposional	4	Jika jatuhnya bahan sesuai dengan 3 kriteria tersebut
			3	Jika jatuhnya bahan sesuai dengan 2 kriteria tersebut
			2	Jika jatuhnya bahan sesuai dengan 1 kriteria tersebut
			1	Jika jatuhnya bahan sama sekali tidak sesuai dengan 3 kriteria tersebut
3	Ketrampilan berpikir orisinil (originality)	a. Desain yang dihasilkan berbeda dengan siswa lain pada penerapan: a) Garis leher b) Bagian lengan c) Rok panjang d) Detail	4	Jika desain menghasilkan 4 hal
			3	Jika desain menghasilkan 3 hal
			2	Jika desain menghasilkan 2 hal
			1	Jika desain menghasilkan 1 hal
		b. Desain yang dihasilkan mempunyai variasi bentuk baik dari segi busana, hiasan, dan pelengkap busana	4	Jika desain menghasilkan 3 variasi bentuk
			3	Jika desain menghasilkan 2 variasi bentuk
			2	Jika desain menghasilkan 1 variasi bentuk
			1	Jika bentuk desain yang dihasilkan sama dengan contoh gambar
		c. Desain yang dihasilkan	4	Jika desain menghasilkan 3 variasi warna

		mempunyai variasi warna baik dari segi busana, hiasan, dan pelengkap busana	3	Jika desain menghasilkan 2 variasi warna
			2	Jika desain menghasilkan 1 variasi warna
			1	Jika bentuk desain yang dihasilkan sama dengan contoh gambar atau desain teman
		a. Desain yang dihasilkan mempunyai variasi motif baik dari motif busana, motif hiasan maupun motif pelengkap busana	4	Jika desain menghasilkan 3 variasi motif
			3	Jika desain menghasilkan 2 variasi motif
			2	Jika desain menghasilkan 1 variasi motif
			1	Jika bentuk desain yang dihasilkan sama dengan contoh gambar atau desain teman
4.	Keterampilan mengelaborasi	a. Desain yang dihasilkan menerapkan bagian-bagian busana (garis leher, garis hias, krah, lengan, dan hiasan	4	Jika menerapkan kombinasi minimal 5 bagian-bagian hiasan
			3	Jika menerapkan kombinasi minimal 4 bagian-bagian hiasan
			2	Jika menerapkan kombinasi minimal 3 bagian-bagian hiasan
			1	Jika menerapkan kombinasi minimal 2 bagian-bagian hiasan
		b. Memperkaya detail hiasan busana dengan menggunakan sumber belajar gadget a) pita b) renda c) sulaman d) ruffle	4	Jika memperkaya detail busana dengan 4 macam hiasan
			3	Jika memperkaya detail busana dengan 3 macam hiasan
			2	Jika memperkaya detail busana dengan 2 macam hiasan
			1	Jika tidak memperkaya detail hiasan busana sama sekali
		c. Desain yang dihasilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering dengan 3 kriteria menunjukkan	4	Jika teknik pewarnaan kering menunjukkan 3 kriteria
			3	Jika teknik pewarnaan kering menunjukkan 2 kriteria

		lipatan, cembung cekung dan, gelap terang	2	Jika teknik pewarnaan kering menunjukan 1 kriteria
			1	Jika teknik pewarnaan kering tidak menunjukan satu pun dari kriteria tersebut



LAMPIRAN 2

VALIDITAS, NORMALITAS DAN HOMOGENITAS

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Sri Widarwati, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana
Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

Dengan hormat mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian
TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu saya ucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Februari 2016
Pemohon

Annisa Fitri Hasyati.
NIM. 11513244008

Mengetahui

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

Dr. Widiastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Triyanto, M. A
NIP.19720208 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Widarwati, M. Pd
NIP : 19610622 198702 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Annisa Fitri Hasyati
NIM : 11513244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar
Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2016

Validator

Sri Widarwati, M. Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KREATIVITAS

“Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta
Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok”

Mata Pelajaran : Desain Busana

Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI Program Keahlian Busana Butik Di SMK
Diponegoro Depok

Validator : Sri Widarwati, M. Pd.

A. Petunjuk

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai validator instrumen penilaian.
- Validitas terdiri dari aspek lembar evaluasi.
- Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberikan tanda “√”.

Contoh pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan materi	√	
2.	Keruntutan materi	√	

Keterangan skala pada penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Ya : nilai 1
- b. Tidak : nilai 0

B. Aspek Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen kreativitas mendesain busana		
2.	Evaluasi diruntutkan berdasarkan urutan materi yang akan diamati.		
3.	Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas.		
4.	Pembobotan setiap indikator instrumen kreaititas tepat		
Jumlah Skor Penilaian			

C. Kualitas Instrumen Tes Unjuk Kerja

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen kreativitas dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Instrumen kreativitas dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data.

LEMBAR VALIDITAS MEDIA *HANDOUT*

Mata Pelajaran : Desain Busana
Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI Program Keahlian Busana Butik Di SMKN
Diponegoro Depok
Validator : Sri Widarwati, M. Pd

A. Petunjuk

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai validator materi.
- Validitas terdiri dari aspek kelayakan media *handout*.
- Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberikan tanda "√".

Contoh pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan materi	√	
2.	Keruntutan materi	√	

Keterangan skala pada penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Ya : nilai 1
- b. Tidak : nilai 0

B. Penilaian Aspek Kelayakan Media *Job Sheet*

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten.		
2.	Menggunakan jarak dan spasi yang konsisten.		
3.	Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang konsisten.		
4.	Penggunaan kolom-kolom pada halaman proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas.		

5.	Materi disajikan berurutan dan sistematis.		
6.	Kualitas foto/ gambar mudah dibaca dan menarik.		
7.	Tata letak/ pola pengetikan menarik.		
8.	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai.		
9.	Terdapat jeda kosong sebagai tanda jeda antara keterangan dan foto.		
10.	Jarak spasi yang digunakan sudah sesuai.		
Jumlah Skor Penilaian			

C. Kriteria Penilaian Kelayakan Media *Handout*

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$5 \leq \text{skor} \leq 10$	Instrumen media <i>handout</i> dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 5$	Instrumen media <i>handout</i> dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data.

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Noor Fitrihana, M. Eng
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana
Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

Dengan hormat mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian
TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu saya ucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Februari 2016
Pemohon

Annisa Fitri Hasyati.
NIM. 11513244008

Mengetahui

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

Dr. Widiastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Triyanto, M. A
NIP.19720208 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M. Eng
NIP : 19760920 200112 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Annisa Fitri Hasyati
NIM : 11513244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar
Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016

Validator

Noor Fitrihana, M. Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA *GADGET*

“Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok”

Mata Pelajaran : Desain Busana

Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI Program Keahlian Busana Butik Di SMK Diponegoro Depok

Validator : Noor Fitrihana, M. Eng.

A. Petunjuk

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai validator instrumen penilaian.
- Validitas terdiri dari aspek lembar evaluasi.
- Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberikan tanda “√”.

Contoh pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan materi	√	
2.	Keruntutan materi	√	

Keterangan skala pada penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Ya : nilai 1
- b. Tidak : nilai 0

B. Aspek Instrumen Kreativitas Media *Gadget*

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen media <i>gadget</i>		
2.	Evaluasi diruntutkan berdasarkan kriteria media <i>gadget</i>		
3.	Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas.		
Jumlah Skor Penilaian			

C. Kualitas Instrumen Media Gadget

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen media <i>gadget</i> dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Instrumen media <i>gadget</i> dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data.

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Rina Wahyuningsih, S.Pd
Guru Jurusan Tata Busana
Di SMK Diponegoro Depok

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana
Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

Dengan hormat mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian
TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu saya ucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Maret 2016
Pemohon

Annisa Fitri Hasyati.
NIM. 11513244008

Mengetahui

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

Dr. Widiastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Triyanto, M. A
NIP.19720208 199802 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rina Wahyuningsih, S. Pd

Jurusan : Tata Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar
Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☐

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2016

Validator

Rina Wahyuningsih, S. Pd

Catatan:

☐

Beri tanda √

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KREATIVITAS

“Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok”

Mata Pelajaran : Desain Busana

Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Busana Di SMK Diponegoro Depok

Validator : Rina Wahyuningsih, S. Pd.

A. Petunjuk

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai validator instrumen penilaian.
- Validitas terdiri dari aspek lembar evaluasi.
- Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberikan tanda “√”.

Contoh pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan materi	√	
2.	Keruntutan materi	√	

Keterangan skala pada penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Ya : nilai 1
- b. Tidak : nilai 0

B. Aspek Instrumen Kreativitas Mendesain Busana

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Evaluasi sesuai dengan sub indikator kisi-kisi instrumen kreativitas mendesain busana		
2.	Evaluasi diruntutkan berdasarkan urutan materi yang akan diamati.		
3.	Kriteria penilaian untuk mengetahui pencapaian indikator jelas.		
4.	Pembobotan setiap indikator instrumen kreaitiitas tepat		
Jumlah Skor Penilaian			

C. Kualitas Instrumen Tes Unjuk Kerja

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$2 \leq \text{skor} \leq 4$	Instrumen kreativitas dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Instrumen kreativitas dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data.

LEMBAR VALIDITAS MEDIA *HANDOUT*

Mata Pelajaran : Desain Busana
Subjek Penelitian : Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Busana Di SMKN
Diponegoro Depok
Validator : Rina Wahyuningsih, S. Pd

A. Petunjuk

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai validator materi.
- Validitas terdiri dari aspek kelayakan media *handout*.
- Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberikan tanda "√".

Contoh pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kejelasan materi	√	
2.	Keruntutan materi	√	

Keterangan skala pada penilaian adalah sebagai berikut :

- a. Ya : nilai 1
- b. Tidak : nilai 0

B. Penilaian Aspek Kelayakan Media *Job Sheet*

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten.		
2.	Menggunakan jarak dan spasi yang konsisten.		
3.	Menggunakan jenis dan ukuran huruf yang konsisten.		
4.	Penggunaan kolom-kolom pada halaman proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas.		

5.	Materi disajikan berurutan dan sistematis.		
6.	Kualitas foto/ gambar mudah dibaca dan menarik.		
7.	Tata letak/ pola pengetikan menarik.		
8.	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai.		
9.	Terdapat jeda kosong sebagai tanda jeda antara keterangan dan foto.		
10.	Jarak spasi yang digunakan sudah sesuai.		
Jumlah Skor Penilaian			

C. Kriteria Penilaian Kelayakan Media *Handout*

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$5 \leq \text{skor} \leq 10$	Instrumen media <i>handout</i> dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data.
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 5$	Instrumen media <i>handout</i> dinyatakan tidak layak digunakan untuk pengambilan data.

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Judul TAS : Pengaruh **Gadget** Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1		
2		
3		
4		
	Komentar umum/lain-lain	

Yogyakarta, Maret 2016

Validator,

Rina Wahyuningsih, S. Pd

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Annisa Fitri Hasyati

NIM : 11513244008

Judul TAS : **Pengaruh Media *Gadget* Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Di SMK Diponegoro Depok**

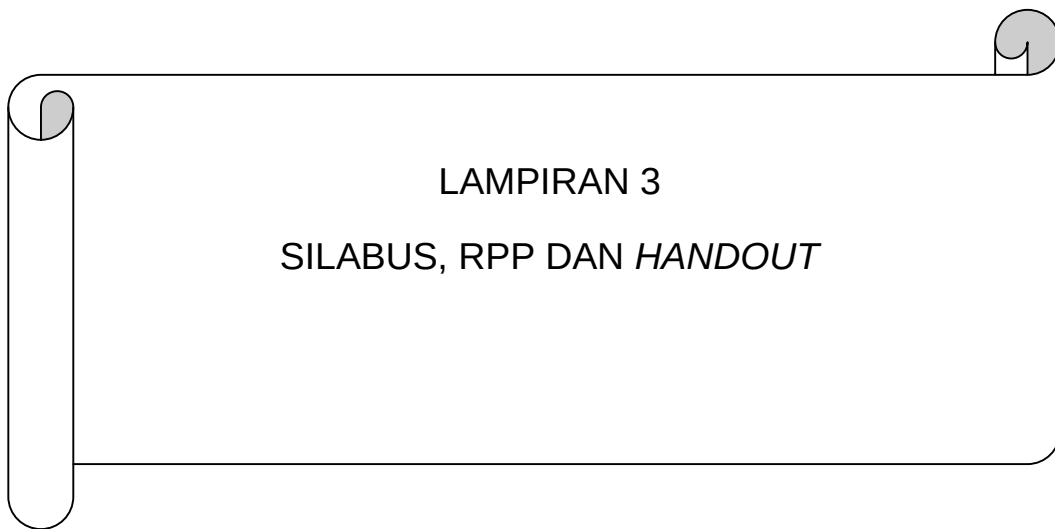
No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1		
2		
3		
4		
	Komentar umum/lain-lain	

Yogyakarta, Februari 2016

Validator,

Noor Fitrihana, M. Eng

NIP. 19760920 200112 1 001



LAMPIRAN 3

SILABUS, RPP DAN *HANDOUT*

SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi Keahlian : Tata Busana

Kelas /Semester : XI / 3

Kompetensi Inti

KI 1): Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2): Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3): Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4): Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	- Bentuk dasar - Perkembangan mode busana	Mengamati Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai perkembangan mode busana	Tugas Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan masalah desain busana	6	Modul Mode Busana Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal,
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan bentuk dasar busana Menanyakan hal yang berkaitan dengan perkembangan mode hingga saat ini.	Observasi Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik		
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat		Eksperimen	Portofolio		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat		Mendiskusikan tentang pengaruh perkembangan busana dari waktu ke waktu	Laporan tertulis kelompok		buku, sumber lainnya
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari		Membuat gambar bentuk dasar busana	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
3.1. Mendeskripsikan bentuk dasar dan perkembangan mode busana		Asosiasi Menunjukkan contoh bentuk dasar busana			
4.1. Membuat gambar bentuk dasar busana dan perkembangannya		Menyimpulkan hasil Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk power point.			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK Diponegoro Depok
Program Keahlian	: Tata Busana
Paket Keahlian	: Tata Busana
Mata pelajaran	: Desain Busana
Kelas	: XI
Semester	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (3 jam pelajaran @ 45')
Aspek/materi pokok	: Busana Pesta

A. Kompetensi Inti

KI 1). Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2). Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3). Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4). Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1.1 Menghayati mata pelajaran perkembangan mode busana sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia

2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran Desain busana

- 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain busana secara menyeluruh
- 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain
- 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajarandesain busana

3.1. Mendeskripsikan busana pesta

- Indikator :
- 3.1.1. Menjelaskan busana pesta
 - 3.1.2. Menjelaskan ciri-ciri busana pesta
 - 3.1.3. Menjelaskan tempat kerja sesuai prosedur K3
 - 3.1.4. Menjelaskan alat dan bahan
 - 3.1.5. Menjelaskan kriteria mutu mendesain busana pesta dengan referensi gambar menggunakan media gadget

4.1. Membuat Desain Busana Pesta Dengan referensi gambar menggunakan media gadget

- Indikator :
- 4.1.1. Menyiapkan tempat kerja sesuai prosedur K3
 - 4.1.2. Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain busana pesta dengan referensi gambar menggunakan media gadget
 - 4.1.3. Membuat desain busana pesta Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran peserta didik diharapkan mampu:

- 1) Menjelaskan busana pesta
- 2) Menjelaskan ciri-ciri busana pesta
- 3) Menjelaskan tempat kerja sesuai prosedur K3
- 4) Menjelaskan alat dan bahan
- 5) Menjelaskan kriteria mutu mendesain busana pesta dengan dengan referensi gambar menggunakan media gadget
- 6) Menyiapkan tempat kerja sesuai prosedur K3
- 7) Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain busana pesta dengan referensi gambar menggunakan media gadget
- 8) Membuat desain busana pesta

C. Materi Pembelajaran :

- 1. Perkembangan mode, Busana Pesta
- 2. Ciri-ciri busana pesta

3. Tempat kerja sesuai dengan K3
4. Alat dan bahan untuk membuat desain busana pesta dengan referensi gambar menggunakan media gadget
5. Teknik dan proses pembuatan desain busana pesta dengan referensi gambar menggunakan media gadget
6. Macam-macam gambar contoh busana pesta karya desainer Indonesia
7. Nilai-nilai spiritual dan sosial diaplikasikan dalam setiap perbuatan/perilaku peserta didik dalam pembelajaran.

D. Kriteria Mutu Mendesain Busana Pesta dengan Referensi Gambar Menggunakan media Gadget

- 1) Desain busana pesta menggunakan referensi gambar busana pesta karya desainer Indonesia menggunakan media gadget
- 2) Desain menggunakan proporsi yang luwes antara wajah, tubuh, tangan dan kaki
- 3) Menerapkan unsur dan prinsip desain
- 4) Menggunakan pelengkap busana
- 5) Desain berbeda dengan siswa lain
- 6) Desain mempunyai variasi warna, motif, maupun bentuk.
- 7) Memperkaya detail hiasan pada busana
- 8) Penyelesaian desain menggunakan teknik kering

E. Model/Strategi. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran : Penggalan Informasi (project based learning)
2. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran :

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Motivasi : - Berdoa sebelum dimulai pelajaran - Tanya jawab seputar busana pesta , membahas dan menunjukan contoh gambar macam-macam busana sebagai	15 menit

	perbandingan b. Apersepsi : - Tanya jawab tentang busana pesta c. Menginformasikan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.	
Kegiatan Inti	Mengamati - Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai busana pesta dan ciri-ciri busana pesta - Mendengarkan penjelasan cara pembuatan desain busana pesta Menanya - Memberi kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian desain , dan busana pesta Eksperimen - Mengidentifikasi perkembangan busana pesta yang ditemukan dilingkungan sekitar - Mendiskusikan tentang perkembangan busana pesta dalam kegiatan sehari-hari. - Membuat desain busana pesta berdasarkan referensi gambar busana pesta karya desainer Indonesia menggunakan media gadget Asosiasi - Membuat desain busana pesta berdasarkan referensi gambar busana pesta karya desainer Indonesia menggunakan media gadget - Menyimpulkan hasil Komunikasi - Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk power point	105 menit
Penutup	a. Setiap siswa melakukan refleksi pembelajaran b. guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari c. guru menanyakan pengalaman apa yang didapat peserta didik pada pembelajaran desain busana d. Guru menyampaikan informasi pembelajaran pada pertemuan yang akan datang e. Evaluasi pengetahuan desain busana Tugas Tersetruktur : . Membuat desain busana dengan sumber ide perkembangan mode busana TMTT : . siswa mencari informasi di internet tentang perkembangan busana pesta	15 menit

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Motivasi : - Berdoa sebelum dimulai pelajaran - Tanya jawab seputar perkembangan mode busana , membahas dan menunjukan contoh gambar macam-macam busana sebagai perbandingan b. Apersepsi : - Tanya jawab tentang perkembangan mode busana - Menginformasikan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati - Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai busana pesta dan ciri-ciri busana pesta - Mendengarkan penjelasan cara pembuatan desain busana pesta Menanya - Memberi kesempatan siswa menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian desain , dan busana pesta Eksperimen - Mengidentifikasi perkembangan busana pesta yang ditemukan dilingkungan sekitar - Mendiskusikan tentang perkembangan busana pesta dalam kegiatan sehari-hari. - Membuat desain busana pesta berdasarkan referensi gambar busana pesta karya desainer Indonesia menggunakan media gadget Asosiasi - Membuat desain busana pesta berdasarkan referensi gambar busana pesta karya desainer Indonesia menggunakan media gadget - Menyimpulkan hasil Komunikasi - Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi dalam bentuk power point	105 menit
Penutup	a. Setiap siswa melakukan refleksi pembelajaran b. guru dan peserta didik membuat kesimpulan	15 menit

	dari materi yang dipelajari c. guru menanyakan pengalaman apa yang didapat peserta didik pada pembelajaran desain busana d. Guru menyampaikan informasi pembelajaran pada pertemuan yang akan datang e. Evaluasi pengetahuan desain busana Tugas Terstruktur : . Membuat desain busana dengan sumber ide perkembangan mode busana TMTT : . siswa mencari informasi di internet tentang perkembangan busana pesta	
--	--	--

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : LCD
Powerpoint
Handout
2. Alat/Bahan : kertas gambar
Pensil gambar
Alat tulis dan perlengkapannya
3. Sumber Belajar : buku Tata Busana (DepDikNas) oleh Ernawati dkk Th 2008
Modul pembelajaran desain busana
Handout Busana Pesta

H. Penilaian Proses dan Hasil belajar

Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes tertulis, lisan, penugasan
- b. Bentuk : Uraian/ Pilihan Ganda, Penugasan individu/kelompok
- c. Instrumen : naskah soal, daftar pertanyaan, kunci jawaban, lembar unjuk kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yogyakarta. 2016
Pendidik,

.

	SMK DIPONEGORO DEPOK					
	KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah KI 4) :Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung SK Dasar : Desain Busana					
	Handout	RPP	Hari/Tanggal	Jam ke	Hal	

MENGAMATI BUSANA PESTA MALAM

A. TUJUAN

- 1) Menjelaskan perkembangan mode busana
- 2) Menjelaskan busana pesta
- 3) Menjelaskan cara mengembangkan sumber ide / Referensi melalui media gadget
- 4) Menjelaskan alat dan bahan untuk membuat desain busana pesta malam
- 5) Menjelaskan cara menggambar berdasarkan referensi yang didapat dari media gadget
- 6) Menjelaskan pengukuran kreativitas mendesain busana pesta dengan referensi melalui media gadget
- 7) Menyiapkan tempat kerja sesuai prosedur K3
- 8) Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain busana pesta dengan sumber ide dan referensi berupa desain busana pesta yang ditampilkan melalui media gadget
- 9) Membuat desain busana pesta sesuai indikator pengukuran kreativitas

B. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, teknologi mutakhir dari zaman ke zaman juga terdapat kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh pada perkembangan proses pembelajaran. Teknologi saat ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan referensi dalam mendesain busana. Dari beberapa teknologi mutakhir yang ada, penulis memilih menggunakan media gadget karena bersifat efisien, praktis dan mudah digunakan sehingga memudahkan siswa dalam mendapatkan dan mengembangkan referensi. Dengan demikian kreativitas siswa dapat meningkat.

C. MATERI

1. Busana Pesta

Busana dalam Kamus Mode Indonesia adalah baju atau pakaian. Secara leksikal, istilah busana berasal dari bahasa sansekerta yaitu *bhusana*. Sementara itu dalam bahasa Indonesia, definisi busana mengalami pergeseran arti menjadi “padanan pakaian”. Meskipun begitu, pengertian busana dan pakaian tidaklah terlalu berbeda. Busana adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (millineries dan aksesoris), serta tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan bagian busana yang tergolong busana pokok.

Busana pesta adalah busana yang digunakan untuk menghadiri suatu acara atau pesta, baik yang bersifat formal, semiformal ataupun nonformal. Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih yang berkesan mewah (glamour), meriah dan kontemporer, misalnya sutra, lace, silk, tulle, sifon, dan sebagainya. Bahan yang mewah ini perlu ditunjukan dengan aksesoris yang sesuai.

Dalam pemilihan busana pesta, sebaiknya juga memperhatikan waktu pesta itu diadakan, baik pada pagi, siang, sore ataupun malam hari. Karena perbedaan waktu juga dapat mempengaruhi desain, bahan, dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu memperhatikan jenis pesta yang akan dihadiri, baik pesta pernikahan, pesta dansa, pesta perpisahan, maupun pesta lainnya. Adapun karakteristik dari busana tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Siluet Busana Pesta

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L

b. Bahan Busana pesta

Bahan yang digunakan dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah, antara lain: brokat, tile, organdi, sifon, beledu, lame, sutera, kain renda dan sebagainya. Tentunya dengan berdasarkan usia, kesempatan dan desain busananya

c. Warna Busana Pesta

Pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, silver, atau warna-warna yang mengkilap (Sri Widarti, 1998)

d. 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).

2. Cara Mengembangkan Sumber Ide

Pengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus yang nantinya akan dipakai. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan bentuk sesuai dengan latar ataupun latar belakang senimanya. Perubahan bentuk tersebut antarlain :

1) Stilasi

Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar. Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior ataupun dekorasi eksinterior. Contoh dekorasi interior terdapat dalam rumah-rumah adat seluruh Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terdapat pada relief-relief candi. Pada seni batik bentuk-bentuk stilasi mempunyai simbol yaitu menggambarkan watak-watak tertentu, misal motif parang rusak simbol kebesaran, motif garuda simbol dari kekuatan dan kekuasaan.

2) Distorsi

Distorsi merupakan perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual objek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman. Bagi seorang seniman modern distorsi digunakan sebagai media untuk mengekspresikan bentuk-bentuk yang sesuai dengan konsep estetik sehingga tampak berlebih-lebihan. Misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah

bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan. Tetapi bagaimanapun mereka berusaha mengadakan perubahan bentuk dengan distorsi, mereka tetap menampilkan kesan unsur alam dalam karyanya. Distorsi dapat juga menggambarkan ukuran yang berlebih-lebihan dalam warna, perbedaan nada atau gelap terangnya warna untuk lebih menonjolkan karakteristik visual tekstur dari sebuah permukaan bidang.

3) Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar.

4) Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Deformasi merupakan perubahan bentuk yang tidak dapat diklarifikasikan kedalam distorsi atau stilasi. Tetapi dengan deformasi, bagaimanapun bentuk yang diciptakan seniman, imajinasi penghayatnya masih dapat menangkap tema alam didalamnya.

Pengembangan sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide dapat digunakan beberapa cara antara lain yaitu stilasi, deformasi, transformasi, dan distorsi. Semua teknik tersebut dapat diterapkan oleh siswa dalam mengembangkan sumber ide busana dari referensi yang didapatkan melalui media gadget sehingga menghasilkan pengembangan busana yang lebih berbeda dan lebih kreatif. Namun pada kali ini peneliti menganjurkan dalam pemakaian teori perkembangan sumber ide yaitu menggunakan teori **distorsi**. Pemilihan teori distorsi karena cara yang paling mudah untuk mengembangkan busana pesta dapat dilihat secara langsung karakteristik visual objek nya atau bagian yang menonjol dari referensi busana pesta tersebut. Sehingga dengan melihat bagian yang menonjol dari busana tersebut dapat langsung dikembangkan ke busana pesta yang lebih bervariasi.

**Contoh gambar busana pesta dari pada acara Indonesia Fashion Week
2015:**

a. Busana pesta karya Poppy Dharsono



(Fotografer: Panji Diksana - Liputan6.com)

Judul yang diberikan Poppy Dharsono untuk koleksinya kali ini adalah 'Redefining Bali Heritage'. Produk kebudayaan Bali yang coba ia tempatkan dalam satu proses interpretasi baru adalah tenun Endek dan songket Bali. Bagaimana Poppy mengolah kain tradisional itu memang membawa kain Endek pada satu desain yang tak lagi setradisional kain itu digunakan dulunya.

Jumpsuit dengan potongan *flare* di bagian lutu ke bawah yang dipasangkan dengan high neck bolero emas menjadi satu contoh paling kuat untuk melihat bagaimana koleksi ini memiliki identitas masa lampau. Inspirasi fesyen memang bisa berasal dari berbagai kondisi mode satu zaman.

b. Busana Pesta Karya Wignyo Rahadi



(Fotografer: Panji Diksana - Liputan6.com)

'Golden Royal' rancangan Wignyo Rahadi di hari pertama Indonesia Fashion 2015 ini. Merujuk pada kata 'Gold', koleksi ini tidak cukup emas. Bila dikaitkan dengan kata 'Royal', busana-busana itupun tak membawa karakter regal. *peplum dress* kuning pucat dengan area dada atasnya berbahan sheer dan *butterfly sleeves* sebagai model lengannya? Desain-desain busana Wignyo ini berkesan *standard* dan bahkan *lack of taste*.

c. Busana Pesta Karya Sebastian Gunawan



(Fotografer: Panji Diksana - Liputan6.com)

Pada karya ini Sebastian Gunawan menggunakan warna oranye dalam beberapa karyanya di koleksi ini, misalnya pada maxi dress yang bagian badan atasnya berbahan sheer atau cape top yang berpadu dengan pencil skirt, memungkinkan Anda untuk tampil berbalut kemewahan Eropa klasik dengan suasana ceria dan sedikit fun.

Suasana Eropa klasik dalam garis rancang moderen yang lebih modest dan elegan bisa ditemukan pada dress selutut dengan tekstur bahan menarik dan model lengan longgar sesikut. Kesan serupa juga tampil pada midi coat yang mewah dengan penggunaan bahan mengkilat. Mempercantik karya-karya tersebut adalah aksesoris penghias yang ditempatkan bagian tepi kerah.

Puncak kemewahan dari koleksi Sebastianred yang inspirasinya adalah gedung basilica masa Renaissance dihadirkan Seba dalam motif royal di gaun-gaun berbahan brocade. Motif-motif warna emas tersebut memberi nuansa mewah yang cukup kuat terasa pada rancangan-rancangan dari koleksi yang ditampilkan pada acara Plaza Indonesia Fashion Week.

D . Busana Pesta Karya Ivan Gunawan



(Fotografer: Panji Diksana - Liputan6.com)

Thalassa' dalam kosakata Yunani berarti 'Laut'. Di mitologinya Thalassa adalah Dewi Laut yang primordial. Darinya lah laut diisi oleh makhluk-makhluk. Nama 'Thalassa' oleh Ivan Gunawan digunakan sebagai judul koleksinya yang ditampilkan pada hari pertama Indonesia Fashion Week 2015, Kamis 26 Februari 2015, di Jakarta Convention Center.

Jika dunia fantasi kelautan Ivan muncul dari Thalassa-nya, maka tampaknya laut tersebut masih berusia sangat muda, yakni dipenuhi dengan makhluk-makhluk aneh. Thalassa Ivan seperti baru berkspereimen dengan hal-hal apa yang bisa ia ciptakan. Suasana laut yang terlihat *messy* dan *unproportional* dalam cara yang *inharmonious* menggunakan bahan-bahan organdi, sifon, dan tule ini memang diolah menjadi desain *drape* dan *layer* yang berasosiasi dengan situasi kelautan yang bergelombang.

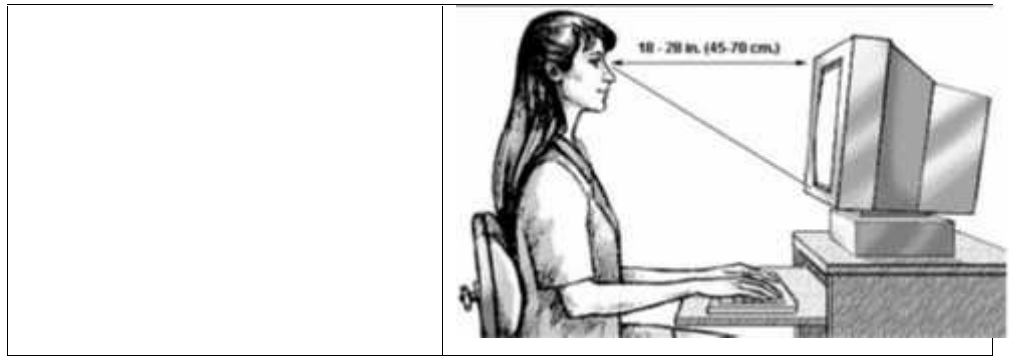
3. K3 dalam Menggambar busana pesta

Dalam kegiatan menggambar perlu beberapa hal yang harus diperhatikan agar proses bekerja dapat berjalan lancar dan baik, yaitu :

- Lingkungan, dalam menggambar lingkungan harus dalam keadaan bersih, nyaman, penerangan cukup, penguapan udara diruangan tidak terganggu,dll
- Pribadi, Keadaan pribadi masing-masing harus dalam keadaan bersih, nyaman, tidak ada satupun yang mengganggu dari pribadi masing-masing misalnya seperti, rambut harus diikat, tidak menutupi mata, jilbab tidak mengganggu, dll
- Teknik bekerja, dalam teknik bekerja harus memperhatikan langkah-langkah serta teknik yang baik dan benar.

K3 dalam menggambar busana yang baik dan benar dapat dilihat pada gambar berikut dibawah ini :





4. Alat dan Bahan untuk menggambar busana pesta

- a) Pensil
- b) Pensil warna
- c) Penghapus
- d) Penggaris
- e) Kertas gambar
- f) Drawing pen

Yogyakarta, 2015

Tes Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Kelas :

Hari/Tanggal :

Waktu :

Buatlah satu desain busana untuk kesempatan pesta dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mengamati terlebih dahulu gambar busana pesta yang ada pada handout halaman ...
2. Kutiplah proporsi yang sudah dibagikan oleh guru
3. Desain dibuat pada kertas yang telah disediakan oleh guru
4. Penyelesaian desain busana dengan teknik pewarnaan kering yaitu menggunakan pensil warna
5. Kerjakan tugas dalam waktu 60 menit

Selamat Mengerjakan !



LAMPIRAN 4
HASIL PENELITIAN

HASIL OLAH DATA

DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Jml
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	54
2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	48
3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	51
4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	51
5	4	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	41
6	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	48
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	55
9	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	49
10	3	4	4	3	3	4	2	2	3	4	4	4	4	3	47
11	2	1	4	4	4	4	2	3	2	4	2	4	2	2	40
12	3	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	4	2	35
13	4	3	4	2	3	4	2	2	2	4	2	4	2	2	40
14	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	48
15	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	33
16	2	2	2	3	2	3	3	1	1	3	2	2	2	2	30
17	2	2	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	2	2	32
18	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	28
19	1	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	2	3	1	27

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	21	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	38,9524	81,948	,650	,934
Butir_2	39,0952	81,790	,679	,933
Butir_3	38,7143	83,614	,736	,931
Butir_4	38,9048	85,790	,655	,933
Butir_5	38,8571	84,829	,701	,932
Butir_6	38,6667	84,433	,727	,932
Butir_7	39,2381	82,490	,676	,933
Butir_8	39,3810	79,548	,785	,929
Butir_9	39,2857	77,914	,852	,927
Butir_10	38,7619	83,190	,723	,931
Butir_11	39,0476	88,248	,450	,938
Butir_12	38,7619	83,690	,745	,931
Butir_13	39,0952	83,790	,566	,936
Butir_14	39,2381	79,590	,806	,928

DATA PENELITIAN (PRETEST)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Jml
1	2	2	2	3	2	3	1	3	2	4	4	3	3	4	38
2	1	1	1	3	2	4	3	4	1	1	4	3	3	4	35
3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	4	4	3	33
4	2	2	4	3	2	3	1	3	4	3	3	2	3	3	38
5	4	2	4	3	2	4	3	4	2	2	3	1	4	1	39
6	2	2	3	3	2	3	1	3	4	4	4	4	4	4	43
7	4	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	3	3	4	48
8	3	3	4	3	2	3	1	3	1	2	4	3	4	4	40
9	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	1	3	3	42
10	3	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	4	4	3	36
11	2	2	2	2	3	2	4	3	4	1	1	1	4	3	34
12	3	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	2	4	1	34
13	2	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	2	4	42
14	1	1	2	1	1	1	4	2	3	2	3	1	3	4	29
15	2	2	2	1	1	1	2	1	3	2	4	3	4	2	30
16	2	3	2	3	1	3	3	1	2	1	1	1	2	3	28
17	2	3	2	4	3	4	2	2	3	2	3	1	3	2	36
18	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	41
19	2	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	2	2	40
20	2	2	2	4	2	2	4	3	2	3	4	3	4	3	40
21	3	2	3	1	3	3	3	3	2	4	3	4	2	2	38

DATA PENELITIAN (POSTTEST)

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Jml
1	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	49
2	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	50
3	1	4	3	2	3	4	2	2	2	4	4	3	4	3	41
4	3	3	4	4	4	3	2	2	4	2	4	4	2	3	44
5	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	3	1	4	4	46
6	1	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	4	3	3	40
7	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	4	49
8	2	2	2	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	3	42
9	2	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	2	4	3	43
10	4	2	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	48
11	2	2	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	40
12	1	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	44
13	2	4	3	1	4	3	1	4	3	4	3	4	3	4	43
14	2	4	3	1	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	42
15	3	4	1	2	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	41
16	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	2	4	4	48
17	4	3	4	2	4	4	3	4	1	2	2	2	2	4	41
18	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	2	2	3	3	44
19	2	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	2	2	2	41
20	3	4	3	2	4	4	3	4	4	2	2	2	3	3	43
21	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	49

RANGKUMAN DATA PENELITIAN

No	PRETEST	POSTEST
1	38,00	49,00
2	35,00	50,00
3	33,00	41,00
4	38,00	44,00
5	39,00	46,00
6	43,00	40,00
7	48,00	49,00
8	40,00	42,00
9	42,00	43,00
10	36,00	48,00
11	34,00	40,00
12	34,00	44,00
13	42,00	43,00
14	29,00	42,00
15	30,00	41,00
16	28,00	48,00
17	36,00	41,00
18	41,00	44,00
19	40,00	41,00
20	40,00	43,00
21	38,00	49,00
MEAN	37,333	44,190
GAIN SCORE	6,857	

HASIL UJI DESKRIPTIF

Statistics

		Pretest	Posttest
N	Valid	21	21
	Missing	0	0
Mean		37,3333	44,1905
Median		38,0000	43,0000
Mode		38,00 ^a	41,00
Std. Deviation		4,94301	3,35588
Minimum		28,00	40,00
Maximum		48,00	50,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

PRETEST						
Skor Max	4	x	14	=	56	
Skor Min	1	x	14	=	14	
Mi	70	/	2	=	35	
Sdi	42	/	6	=	7	
Tinggi	: $X \geq M + SD$					
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$					
Rendah	: $X \leq M - SD$					
Kategori	Skor					
Tinggi	:	X	$\geq$	42,00		
Sedang	:	28,00	$\leq$	X	<	42,00
Rendah	:	X	<	28,00		

POSTEST					
Skor Max	4	x	14	=	56
Skor Min	1	x	14	=	14
Mi	70	/	2	=	35
Sdi	42	/	6	=	7
Tinggi	: $X \geq M + SD$				
Sedang	: $M - SD \leq X < M + SD$				
Rendah	: $X \leq M - SD$				

Kategori	Skor			
Tinggi	:	X	$\geq$	42,00
Sedang	:	28,00	$\leq$	X
Rendah	:	X	$<$	28,00

RANGKUMAN HASIL UJI KATEGORISASI

NO	PRETEST	KTG	POSTEST	KTG
1	38,00	Sedang	49,00	Tinggi
2	35,00	Sedang	50,00	Tinggi
3	33,00	Sedang	41,00	Sedang
4	38,00	Sedang	44,00	Tinggi
5	39,00	Sedang	46,00	Tinggi
6	43,00	Tinggi	40,00	Sedang
7	48,00	Tinggi	49,00	Tinggi
8	40,00	Sedang	42,00	Tinggi
9	42,00	Tinggi	43,00	Tinggi
10	36,00	Sedang	48,00	Tinggi
11	34,00	Sedang	40,00	Sedang
12	34,00	Sedang	44,00	Tinggi
13	42,00	Tinggi	43,00	Tinggi
14	29,00	Sedang	42,00	Tinggi
15	30,00	Sedang	41,00	Sedang
16	28,00	Sedang	48,00	Tinggi
17	36,00	Sedang	41,00	Sedang
18	41,00	Sedang	44,00	Tinggi
19	40,00	Sedang	41,00	Sedang
20	40,00	Sedang	43,00	Tinggi
21	38,00	Sedang	49,00	Tinggi

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequency Table

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	19,0	19,0	19,0
	Sedang	17	81,0	81,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	15	71,4	71,4	71,4
	Sedang	6	28,6	28,6	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	37,3333	44,1905
	Std. Deviation	4,94301	3,35588
Most Extreme Differences	Absolute	,125	,189
	Positive	,078	,189
	Negative	-,125	-,158
Kolmogorov-Smirnov Z		,573	,867
Asymp. Sig. (2-tailed)		,898	,439

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL UJI HOMOGENITAS

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Pretest_Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,165	1	40	,149

HASIL UJI *PAIRED T TEST*

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	37,3333	21	4,94301	1,07865
	Posttest	44,1905	21	3,35588	,73231

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	21	,083	,719

Paired Samples Test

		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	Pretest - Posttest	-6,85714	5,73834	1,25221	-9,46920	-4,24508	t	df	Sig. (2-tailed)
							-5,476	20	,000



LAMPIRAN 5
SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax: (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Nomor : 0022/H34/PL/2016

05 Januari 2016

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Media Gadget Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI di SMK Diponegoro Depok, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Annisa Fitri Hasyiyati	11513244008	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Diponegoro Depok

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Triyanto, S.Sn., M.A.

NIP : 19720208 199802 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Januari 2016 s/d selesai.

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

Wakil Dekan I

Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 6 Januari 2016

Nomor : 070 /Kesbang/ 40 /2016
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY
Nomor : 0022/H34/PL/2016
Tanggal : 5 Januari 2016
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGARUH MEDIA GADGET TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK"** kepada:

Nama : Annisa Fitri Hasyiyati
Alamat Rumah : Singosutan Sembego Maguwoharjo Depok
No. Telepon : 087839203786
Universitas / Fakultas : UNY/ Fak Teknik
NIM : 11513244008
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Diponegoro Depok
Waktu : 6 Januari - 6 Maret 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa


Drs. A. P. A. N I
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP. 19630511 199103 1 004



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF D.I.YOGYAKARTA
SMK DIPONEGORO DEPOK
(SMK BINAAN FT UNY)

Paket Keahlian : 1. Teknik Sepeda Motor 2. Tata Busana

Alamat : Komplek Ponpes Diponegoro Sembego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta, Telp: 0274-4332220, Email: smkdiponegorodepok@gmail.com

Nomor : 715/Ur.Kur/SMK.Dip/IV/2016
Hal : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran : -

Kepada

Yth : Kajar Pendidikan Teknik Busana UNY

Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Asngari, S.Pd.I
NIP : -
Jabatan : Kepala SMK Diponegoro

Menerangkan bahwa :

Nama : Annisa Fitri Hasyiyati
NIM : 11513244008
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

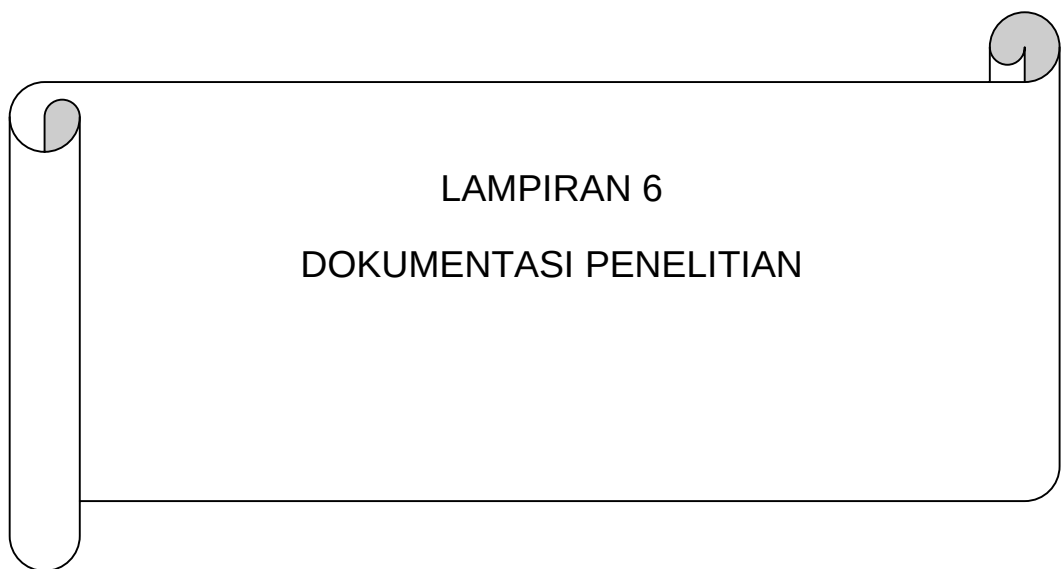
Bahwa mahasiswa tersebut sudah melakukan Penelitian di SMK Diponegoro Depok dengan judul **"PENGARUH MEDIA GADGET TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK"** dari tanggal 06 Januari sampai 06 April 2016.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 09 April 2016

Kepala SMK Diponegoro Depok





LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI PENELITIAN

Lampiran Dokumentasi Saat Penelitian



(Gambar 1. Proses persiapan dan penyampaian materi *Pretest*)





(Gambar 2-4. Siswa melaksanakan Pretest)



(Gambar 7-8. Pemberian treatment media *Gadget*)





(Gambar 9. Siswa mencari referensi busana pesta dengan media gadget)



(Gambar 9. Siswa melaksanakan Posttest)