

PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR
BUSANA PESTA MALAM SISI SWAKELAS XI
DI SMK KARYA RINI

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Anik Widyaningsih
NIM.13513245001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR
BUSANA PESTA MALAM SISWA KELAS XI
DI SMK KARYA RINI**

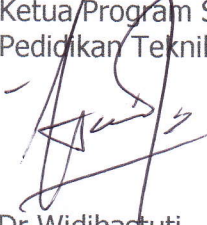
Disusun oleh:

Anik Widyaningsih
NIM 13513245001


Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Maret 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,


Dr. Widiastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Sri Widarwati, M.Pd.
NIP. 19161022 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anik Widyaningsih

NIM : 13513245001

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Kelas Xi Di Smk Karya Rini.

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, 2016

Yang menyatakan,



Anik Widyaningsih

NIM. 13513245001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA MALAM SISWA KELAS XI DI SMK KARYA RINI

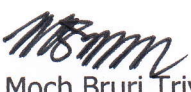

Disusun oleh:
Anik Widyaningsih
NIM 13513245001

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 11 Januari 2016

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		28 April 2016
Dr. Widiastuti Sekretaris		28 April 2016
Triyanto, M.Art Penguji		28 April 2016

Yogyakarta, April 2016
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003 

MOTTO

Berdoalah kepadaku, pasti aku kabulkan untuk kalian! (Qs.Ghafir:60)

* * *

Asah kreativitasmu setiap hari meskipun hanya asahan kecil, karena dengan hal kecil itu akan menjadi semakin besar!

* * *

Selalu tanamkan janji Allah dalam hati kita!

* * *

Jagalah Allah, niscaya engkau akan bersama-Nya, kenalilah Allah diwaktu lapang niscaya Ia akan mengenalmu disaat sulit, ketahuilah bahwa apa yang luput darimu belum tentu dapat mencelakaimu, dan musibah yang menimpamu belum tentu disebabkan oleh kesalahanmu, ketahuilah bahwa kemenangan itu bersama kesabaran, jalan keluar itu bersama kesusahan, dan bersama kesulitan itu ada kemudahan.

(Hr. Tirmidzi)

* * *

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Kupersembahkan untuk :

- ♥ Kedua orangtuaku tercinta yang selalu senantiasa memberikan dukungan dalam segala hal dan cinta kasih sayangnya sepanjang masa tanpa batas dan waktu .
- ♥ Keluarga besarku yang tanpa henti memberikan semangat dan motivasi.
- ♥ Seseorang yang selalu mencintai dan menghargaiku.
- ♥ Sahabat – sahabat ku tersayang dimanapun berada.
- ♥ Teman- teman seperjuanganku PKS Busana Boga angkatan 2013 yang tersayang.
- ♥ Almamaterku yang kubanggakan.
- ♥ Kampusku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik yang membanggakan.

PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR
BUSANA PESTA MALAM SISWA KELAS XI
DI SMK KARYA RINI

Oleh:
Anik Widyaningsih
NIM.13513245001

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini disusun untuk: (1) Mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar, (2) Mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini setelah menggunakan internet sebagai sumber belajar dan, (3) Mengetahui pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar siswa kelas XI jurusan Tata Busana terhadap kreativitas menggambar busana pesta malam di SMK Karya Rini.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam kategori penelitian Pra-eksperimental dengan desain eksperimen one-group pretest-posttest. Subjek dalam penelitian ini yaitu populasi siswa SMK Karya Rini Yogyakarta kelas XI program studi Tata Busana dengan jumlah 12 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet menunjukkan bahwa kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebanyak 2 siswa dari 12 siswa dengan prosentase sebesar 16.67% dengan nilai rata-rata 24.83 masuk dalam kategori kreatif, (2) Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet menunjukkan bahwa kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebanyak 10 siswa dari 12 siswa dengan prosentase sebesar 83.30% dengan nilai rata-rata 47.33 masuk dalam kategori kreatif, (3) Ada pengaruh penggunaan internet siswa dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 10.055 > t_{tabel} 1.782$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar internet berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Kata kunci: kreativitas menggambar, internet.

EFFECT OF THE USE OF INTERNET AS A SOURCE OF LEARNING
IN DEVELOPING CREATIVITY DRAWING
FASHION PARTY NIGHT CLASS XI
WORKS IN SMK RINI

By:
AnikWidyaningsih
NIM.13513245001

ABSTRACT

The purpose of this study is structured to: (1) Knowing creativity drawing fashion party evening class XI students majoring in fashion at SMK KaryaRini before using the internet as a source of learning, (2) Knowing the creativity drawing fashion party evening class XI students majoring in fashion at SMK KaryaRini after using the internet as a source of learning and, (3) Determine the influence of internet use as a learning resource class XI students majoring in fashion for the creativity drawing fashion party night at SMK Karya Rini.

This study is an experimental research in the category of quasi-experimental research (quasi experimental research) with the experimental design one-group pretest-posttest. The subjects in this study is the student population SMK Karya Yogyakarta Rini class XI dressmaking courses with a total of 12 students. Because the population is small, and only has one population group, the researchers took samples of the entire population of students for research activities.

How sampling is also called purposive sampling technique. The survey results revealed that: (1) Creativity Drawing Fashion Party Night Students Before Using the Internet shows that creativity drawing fashion party evening students before using the internet as much as 2 students of 12 students with a percentage of 16.67% with an average of 24.83 in the category of creative, (2) creativity drawing fashion party night students after using the Internet shows that creativity drawing fashion party evening students after using the internet as many as 10 students out of 12 students with a percentage of 83.30% with an average value 47.33masuk in the creative category, (3) Effect of use internet students develop creativity drawing evening party dress is shown from the analysis of the t-test with a result there are significant differences in creativity drawing fashion party evening class XI student of SMK Kara RiniYogyakarta. Fashion design creativity draw party the night after using the Internet as a learning resource increased by 22.5 or by 66.63%.

Keywords: creativity draw, the influence of Internet usage.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir skripsi dalam rangka untuk memebuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul " Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Kelas XI Di Smk Karya Rini" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Triyanto, M.A selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Tim Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ibu Dr.Mutiara Nugraheni, M.Si dan Ibu Dr.Widihastuti selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Kepala SMK Karya Rini Yogyakarta yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para Guru dan Staf SMK Karya Rini yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

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

Yogyakarta, 2016

Penulis,

Anik Widyaningsih

NIM. 13513245001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	10
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. Tinjauan Tentang Internet Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Menggambar Busana	14
a. Sumber Belajar	17
b. Internet	28
2. Tinjauan Tentang Kreativitas	28
a. Pengertian Kreativitas	30
b. Ciri Kreativitas	34
c. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam	36
3. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Menggambar Busana	36
a. Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana	39
b. Pengertian Menggambar Busana	40
c. Unsur Desain Menggambar Busana	45
d. Prinsip Desain Menggambar Busana	48
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	51
C. Kerangka Pikir	53
D. Hipotesis Penelitian	54
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Desain Dan Prosedur Eksperimen	54

1. Desain Eksperimen	55
2. Prosedur Eksperimen	59
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	59
1. Tempat Penelitian	59
2. Waktu Penelitian	59
C. Subyek dan Obyek Penelitian.....	59
1. Subyek penelitian	60
2. Obyek penelitian	60
D. Metode Pengumpulan Data	60
1. Metode Tes	62
E. Instrumen Penelitian	71
F. Validitas Internal	71
Pengujian validitas isi	71
Pengujian validitas kontruksi	72
G. Teknik Analisis Data	72
Statistik deskriptif	74
Pengkajian asumsi	75
Pengujian hipotesis	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
A. Deskripsi Data	84
B. Pengujian Persyaratan Analisis	85
C. Pengujian Hipotesis	87
D. Pembahasan Hasil Penelitain	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	91
A. Simpulan	92
B. Implikasi.....	92
C. Saran	93
D. Keterbatasan Penelitian	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir	53
Gambar 2. Prosedur Eksperimen	57
Gambar 3. Diagram kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet	83
Gambar 4. Diagram kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana.....	38
Tabel 2. Penjelasan garis berdasarkan arah.....	42
Tabel 3. Penjelasan garis berdasarkan cara membuat.....	42
Tabel 4. Penjelasan garis berdasarkan bentuk.....	42
Tabel 5. Kajian penelitian yang relevan.....	51
Tabel 6. Desain penelitian one-group pretest-post test.....	56
Tabel 7. Kisi-kisi instrumen kreativitas menggambar busana pesta malam.....	65
Tabel 8. Indikator kriteria penilaian kreativitas.....	66
Tabel 9. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi para ahli.....	73
Tabel 10. Distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar.....	81
Tabel 11. Kategori penilaian kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar.....	82
Tabel 12. Distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah	84
Tabel 13. Kategori penilaian kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar.....	85
Tabel 14. Rangkuman hasil uji normalitas data	86
Tabel 15. Rangkuman hasil uji homogenitas varian.....	87
Tabel 16. Hasil uji t	88
Tabel 17. Paired sample correlations.....	88
Tabel 18. Paired samples test	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Populasi Dan Sampel	99
Lampiran 2. Validasi Instrumen	100
Lampiran 3. Data Mentah Penelitian	104
Lampiran 4. Hasil Uji Perhitungan Statistik	106
Lampiran 5. Hasil Uji Normalitas Data	108
Lampiran 6. Hasil Perhitungan T-Test	110
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian	113
Lampiran 8. Hasil Menggambar Busana Pesta Siswa Sebelum Menggunakan Internet	114
Lampiran 9. Hasil Menggambar Busana Pesta Siswa Sesudah Menggunakan Internet	116
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Busana	118

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didik agar lebih mampu bekerja sesuai dengan bidangnya baik dalam Bidang Pariwisata, Perhotelan ataupun yang lainnya. Definisi pendidikan berdasarkan UU RI No. 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan dari satuan pendidikan menengah kejuruan yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan bidangnya. Diharapkan lulusan pendidikan kejuruan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) agar dapat dan mampu memenuhi tuntutan tenaga kerja yang kompeten dalam rangka peningkatan produktivitas, efisiensi dan mampu bersaing pada persaingan pasar tenaga kerja baik nasional maupun internasional di era globalisasi. Tujuan tersebut perlu diwujudkan, maka perlu adanya upaya-upaya dan usaha untuk mencapai tujuan itu. Salah satunya yaitu meningkatkan ketrampilan peserta didik.

Ketrampilan peserta didik dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, diantaranya banyak berlatih, menguasai materi pelajaran, selalu mengevaluasi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran, menambah sumber belajar peserta didik dan tidak terpaku pada buku atau modul yang diberikan oleh guru. Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dikemas dalam berbagai mata diklat yang dikelompokkan dalam program normatif, adaptif, dan produktif. Program normatif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk siswa menjadi pribadi utuh yang memiliki norma-norma kehidupan sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Program adaptif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk siswa sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Sedangkan program produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

SMK Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di di jalan Laksda Adisucipto No.86 Depok, Sleman, Yogyakarta. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta memiliki program studi Akomodasi Perhotelan dan program studi Tata Busana. Menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran yang ada diprogram studi tata busana dan diajarkan pada siswa kelas XI di SMK Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta dengan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jumlah siswa di kelas XI yaitu 12 orang.

Mata pelajaran menggambar busana merupakan mata pelajaran produktif pada jenjang sekolah menengah kejuruan jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini yang mencakup mata pelajaran teori dan praktik. Mata pelajaran menggambar busana untuk kelas XI salah satunya adalah menggambar busana sesuai dengan kesempatan yaitu kesempatan pesta. Menggambar busana pesta malam pada umumnya dibuat berupa gaun panjang/Long dress terbuka dengan dilengkapi sepatu hak tinggi/High heels. Model desain busananya bervariasi dan glamour/mewah. Secara lebih detailnya dalam menggambar busana pesta malam pada masing-masing bagian tetap berpedoman kepada prinsip dan unsur desain.

Unsur desain yang digunakan meliputi unsur garis, arah, ukuran, sedangkan prinsip keselarasan atau keserasian, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Langkah dalam menggambar busana pesta meliputi menggambar proporsi badan sesuai standar ukuran dan menggambar detail-detail proporsi badan seperti jari tangan dan kaki, menggambar wajah mulai dari mata, alis, hidung, mulut dan dilanjutkan dengan penyelesaian rambut. Setelah proporsi badan sudah digambar maka langkah selanjutnya adalah membuat desain busana pesta. Busana pesta yang digambar disesuaikan dengan proporsi badan yang dibuat dan tetap berpegang pada ciri menggambar busana pesta malam seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan diatas. Penerapan unsur dan prinsip desain juga harus diperhatikan dengan baik. Menggambar desain busana pesta malam membutuhkan kreativitas yang cukup tinggi, selain itu bakat, sikap, motivasi dan minat juga cukup berpengaruh dalam menumbuhkan sikap kreatif dalam menggambar busana.

Hal-hal yang dapat memunculkan kreativitas menggambar busana dapat diciptakan dengan bepergian untuk mengadakan observasi, rekreasi, ataupun melihat benda-benda yang ada disekeliling kita, baik di pusat toko perbelanjaan fashion busana, sepatu, tas dan lainnya, melihat majalah atau buku mode, sehingga siswa tidak hanya terpacu pada buku, modul, atau materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat memunculkan sikap kreatif siswa dalam menggambar busana pesta malam, sehingga siswa dapat menggunakan sumber belajar buku yang tidak hanya diberikan oleh guru disekolah maupun disediakan dipergustakaan sekolah. Inspirasi dengan begitu akan muncul dengan sendirinya dan pemikiran yang kreatif akan lebih cepat berkembang kepada siswa. Selain itu mencari sumber belajar yang tepat dan sebanyak mungkin yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam belajar menggambar desain busana pesta.

Kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta malam menurut utami munandar dapat dilihat dari lima hal yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi dan keuletan dan kesabaran. kelancaran siswa dapat dilihat dalam memunculkan ide desain busana pesta malam yang akan digambar, serta kelancaran dalam menggambar setiap langkahnya. Kelenturan dalam memggambar busana pesta yaitu siswa memiliki kelenturan dalam menuangkan gagasan/ sumber ide dalam menggambar busana pesta malam. Keaslian disini adalah hasil dari suatu ide atau karya gambar busana pesta malam siswa yang asli berdasarkan pemikiran sendiri bukan meniru atau menjiplak karya siswa yang lain. Elaborasi yaitu kemampuan siswa untuk memperluas ide atau gagasan yang dimiliki dalam mendesain gambar busana. Elaborasi dapat dilakukan dengan

melihat sumber belajar dan dikombinasikan dengan hasil ide pemikiran gambar busana siswa sendiri.

Kompetensi dasar dalam mata pelajaran menggambar busana pada kompetensi kejuruan tata busana kelas XI di SMK Karya Rini pada semester ganjil ini terdiri dari 4 kompetensi dasar yaitu: (1.1) memahami bentuk bagian-bagian busana, (1.2) mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia, (1.3) menerapkan teknik pembuatan desain busana, dan (1.4) penyelesaian pembuatan gambar.

Hasil observasi dan wawancara di sekolah menunjukkan, metode yang sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di SMK Karya Rini kelas XI Tata Busana yaitu ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan diskusi. Metode ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Kegiatan pembelajaran yang digunakan lebih bersahabat, maksudnya tidak ada jarak antara guru dengan siswa, namun guru menekankan kepada siswa agar tetap mengetahui batasan antara guru dengan siswa. Adapun media belajar yang digunakan yaitu buku sebagai pegangan guru dalam mengajar dan modul atau jobsheet yang digunakan oleh siswa. Media lain yang mendukung yaitu papan tulis dan LCD, namun jumlah LCD yang ada di sekolah belum memadai untuk dapat digunakan oleh semua kelas. Sarana dan prasarana yang ada di SMK Karya Rini YHI Kowani khususnya pada program studi tata busana yaitu laboratorium komputer, kelas praktik menjahit dan kelas teori. Kelas praktik menjahit digunakan siswa dalam mata pelajaran praktek menjahit, didalamnya telah disediakan beberapa mesin jahit high speed yang setara dengan dunia industri. Pembelajaran praktek menggambar dan juga teori busana berada di kelas teori,

sedangkan laboratorium komputer hanya digunakan untuk praktek mata pelajaran komputer saja.

Setiap proses belajar mengajar berlangsung selama 1 x 45 menit pada setiap jam pelajarannya. Mata pelajaran menggambar busana kelas XI dijadwalkan setiap hari jum'at selama 2 jam/2 x 45 menit pada jam ke 1-2. Jam ke-1 dimulai pukul 07.00 wib. Jam pelajaran pada masing-masing mata pelajaran berbeda-beda, begitu pula jam pelajaran praktik maupun jam pelajaran teori. Saat ini sumber belajar yang digunakan guru dan siswa hanya mengacu pada buku saja. Siswa semestinya dapat memanfaatkan akses internet yang berada dilaboratorium komputer sebagai sumber belajar. Selain akses internet yang memadai, jumlah komputer dengan akses internet yang dapat digunakan berjumlah 25, sehingga setiap siswa kelas XI dapat menggunakan satu komputer yang ada pada masing-masing siswa.

Mata pelajaran menggambar busana khususnya pada kompetensi dasar 1.3 yaitu menerapkan teknik pembuatan busana, masih banyak ditemukan siswa yang kurang kreatif dan masih merasa kesulitan dalam menggambar desain busana pesta malam. Bukti ketidak kreatifan siswa dalam menggambar busana pesta malam dapat dilihat dari hasil nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM dalam mata pelajaran menggambar busana khususnya dalam kompetensi dasar menggambar busana pesta malam yaitu 75. Padahal nilai siswa dalam materi lain sudah diatas KKM meskipun masih ada beberapa siswa yang nilainya hanya pada batas KKM saja.

Menurut Istiana S.Pd, salah satu guru kelas XI yang mengampu mata pelajaran menggambar busana, mengakui bahwa siswa yang diajarnya dalam

menggambar busana pesta masih belum menguasai dengan baik, padahal dalam menggambar busana pesta desainnya bervariasi dan mewah.

Seharusnya siswa lebih mudah dalam membuat desain busana pesta malam karena banyak variasi desain busananya. Begitu pula dengan pelengkap busananya yang glamour yang disesuaikan dengan kesempatan pesta malam. Hal ini disebabkan karena kurangnya wawasan maupun pengetahuan dalam menggambar busana. Mata pelajaran menggambar busana sudah diberikan semenjak dari kelas X, namun tetap saja siswa masih merasa kesulitan dalam menggambar busana. Kebanyakan siswa hanya terpacu oleh materi yang diberikan oleh guru pada saat menggambar busana pesta malam, sehingga kelancaran untuk mengungkapkan ide dalam menggambar busana dengan cepat masih belum dapat dikuasai. Kemampuan siswa dalam memperkaya, menambahkan, dan mengembangkan suatu gambar busana pesta malam masih sulit, hal ini diakui sendiri oleh para siswa kelas XI. Padahal salah satu ciri kreatif adalah dapat memperkaya, menambahkan ataupun mengembangkan suatu objek yang sudah ada maupun belum ada menjadi sesuatu objek yang baru.

Kurangnya kreativitas siswa dalam menggambar busana dan penggunaan sumber belajar siswa yang digunakan hanya terpaku pada sumber belajar tercetak seperti buku yang diberikan oleh guru. Selain itu penggunaan sumber belajar masih belum digunakan secara maksimal karena keterbatasan materi pelajaran yang didapat dari guru. Rata-rata tingkat kreativitas siswa Kelas XI di SMK Karya Rini dalam mendesain masih kurang. Sumber belajar siswa hanya berpedoman dalam sumber belajar tercetak. Sumber belajar non cetak dapat

juga dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa. Salah satu sumber belajar non cetak yang dapat digunakan yaitu dengan internet.

Penggunaan sumber belajar non cetak seperti teknologi internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa Kelas XI SMK Karya Rini dalam mendapatkan informasi maupun mengolah kreativitas menggambar busana pesta malam. Informasi yang diperoleh dapat diakses atau dicari secara langsung dengan akses internet. Siswa dapat mengkaji gambar desain busana pesta malam yang dicari dari internet. Gambar yang dikaji dari busana pesta malam dapat berupa beberapa model busana pesta malam mulai dari siluet busana, penerapan unsur dan prinsip desain yang digunakan dalam desain busananya, maupun detail-detail busana pesta malam itu sendiri yang dapat mendukung kemewahan gambar suatu busana pesta malam. Selain mengkaji gambar, siswa juga dapat mengkaji materi yang terkait dengan langkah menggambar busana pesta, ciri-ciri busana pesta dan hal lain yang berhubungan dengan menggambar busana pesta malam. Siswa juga dapat mengkaji video gambar pembuatan busana pesta malam. Hal ini sangat mudah dilakukan dan dapat diakses melalui akses internet yang telah disediakan dilaboratorium komputer sekolah yang memang sudah menyediakan koneksi internet bagi guru maupun siswa ataupun staff pegawai lain disekolah tersebut.

Keunggulan dari penggunaan internet sebagai sumber belajar non cetak yaitu mudahnya akses siswa dan praktis dalam mencari sumber referensi yang singkat, padat dan jelas. Siswa tidak harus mencari buku yang dijadikan sumber belajar mereka ke perpustakaan satu ke perpustakaan yang lainnya, ketempat satu ke tempat lainnya melainkan hanya duduk diam disekolah dan mengakses

internet dengan komputer milik sekolah maupun pribadi, ataupun alat komunikasi HP yang sudah lengkap dengan berbagai aplikasinya.

Keunggulan yang lain dari internet adalah tidak banyak menyita waktu dalam menggunakannya. Penggunaan internet cukup dengan mencari kata kuncinya saja dari bahan yang akan digali informasinya lebih jauh baik berupa gambar, video maupun teorinya. Sumber-sumber gambar dari internet dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mendesain sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Penggunaan internet ini dapat dimanfaatkan secara positif oleh siswa bukan untuk hal yang negatif atau hal yang kurang baik dan bermanfaat. Selain itu untuk mengembangkan siswa agar lebih kreatif dalam menggambar busana pesta malam, maka siswa juga harus memperhatikan prinsip dan unsur menggambar busana yang dapat diterapkan pada saat membuat menggambar busana.

Menyadari dengan adanya akses internet yang disediakan disekolah dalam proses pembelajaran di SMK Karya Rini jurusan Tata Busana Kelas XI yang belum secara maksimal digunakan sebagai sumber belajar siswa dan berdasarkan pemikiran dan pengamatan yang dilakukan pada siswa jurusan Tata Busana terkait dengan pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana yang masih kurang dalam kreativitas menggambar busana pesta malam. Maka penggunaan sumber belajar non cetak berupa internet dapat berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta malam. Selain itu pemanfaat akses internet dengan jaringan komputer yang telah tersedia dilaboratorium sekolah juga dapat dimanfaatkan dengan sebaik

mungkin untuk kegiatan pembelajaran siswa khususnya dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah dan kondisi-kondisi yang ada disekolah SMK Karya Rini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kreativitas menggambar busana pesta malam yang masih terbatas akibat masih kurangnya wawasan dan pengetahuan tentang kreativitas menggambar busana pesta malam.
2. Penggunaan sumber belajar siswa yang kurang bervariasi dan belum memanfaatkan sumber belajar yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih kreatif dalam menggambar busana pesta malam secara maksimal karena kebanyakan siswa Kelas XI jurusan Tata Busana terpacu oleh materi yang diberikan guru melalui buku atau modul belajar siswa.
3. Media internet belum digunakan siswa kelas XI jurusan tata busana sebagai sumber belajar yang dapat berpengaruh pada kreativitas menggambar busana pesta malam.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka muncul batasan masalah dalam penelitian ini yaitu kreativitas menggambar desain busana pesta bagi siswa Kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini belum maksimal dan masih dalam kategori kurang kreatif. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang dijadikan sebagai obyek

penelitian karena mata pelajaran menggambar busana, khususnya materi pembelajaran menggambar busana sesuai kesempatan yaitu kesempatan pesta malam berada dimateri kelas XI semseter ganjil ini.

Penggunaan internet sebagai sumber belajar diharapkan dapat mendorong siswa agar lebih kreatif dalam membuat desain busana pesta malam dalam mata pelajaran menggambar busana pada materi pokok menggambar busana sesuai kesempatan. Penggunaan sumber belajar selain media cetak perlu diberikan oleh guru disekolah. Siswa dapat menggunakan atau mencari sumber belajar media non cetak lain seperti internet secara mandiri dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Maka siswa Kelas XI jurusan Tata Busana dapat menggunakan internet yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam menggambar busana pada materi pokok menggambar busana sesuai kesempatan yaitu kesempatan pesta malam. Keunggulan Penggunaan internet yang dijadikan sebagai sumber belajar memudahkan siswa dalam belajar dan cepat untuk memperoleh informasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka penulis mengajukan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar?

2. Bagaimana kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini setelah menggunakan internet sebagai sumber belajar?
3. Adakah pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar siswa kelas XI jurusan tata busana terhadap kreativitas menggambar busana pesta malam di SMK Karya Rini?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar?
2. Mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini setelah menggunakan internet sebagai sumber belajar?
3. Mengetahui pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar siswa kelas XI jurusan tata busana terhadap kreativitas menggambar busana pesta malam di SMK Karya Rini?

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan paparan tujuan penelitian diatas, maka dapat disebutkan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif sumber belajar yaitu dengan internet pada jurusan tata busana dalam mata pelajaran menggambar busana khususnya kreativitas menggambar busana pesta malam.

Adapun secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada siswa, sehingga mampu menggunakan sumber belajar internet secara positif untuk mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta.

2. Bagi Guru

Mengetahui pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar non cetak maka diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menyesuaikan sumber belajar dalam mata pelajaran menggambar busana bagi para siswa dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar busana.

3. Bagi Sekolah

Bahan pertimbangan atau referensi menggambar busana khususnya di SMK Karya Rini Kelas XI jurusan Tata Busana sehingga penggunaan internet sebagai sumber belajar dapat dimanfaatkan secara bijak dan berdampak positif.

4. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan sumber belajar non cetak yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Internet Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Menggambar Busana Pesta Malam

a. Sumber Belajar

1) Pengertian Sumber Belajar

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 76) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung, sebagian atau keseluruhan.

Sumber belajar (learning resources) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (akhmad sudrajat: 2008).

Sumber belajar adalah sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar (Depdiknas: 2004). Dari ketiga pengertian diatas maka dapat dikaji bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar untuk mencapai kompetensi belajar tertentu.

2) Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar menurut (akhmad sudrajat: 2008) dalam artikelnya yang berjudul konsep sumber belajar memiliki fungsi:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan waktu secara lebih baik dan mengurangi beban dalam menyajikan informasi.
2. Memberikan pembelajaran yang bersifat individual dengan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional maupun memberikan kesempatan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran yang lebih sistematis
4. Memantapkan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan sumber belajar dan penyajian informasi yang lebih konkrit.
5. Mengurangi kesenjangan pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas.

Menurut (Depdiknas: 2004) fungsi sumber belajar ada beberapa fungsi diantaranya:

1. Adanya peningkatan produktivitas pembelajaran
2. Memberikan pembelajaran yang sifatnya individual
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran
4. Memantapkan pembelajaran
5. Memungkinkan belajar secara seketika
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas

Berdasarkan penjabaran diatas, maka penulis mengkaji bahwa fungsi sumber belajar secara garis besar dibedakan menjadi dua yaitu pertama meningkatkan produktivitas pembelajaran karena waktu yang ada dapat digunakan dengan baik. Kedua memberikan pembelajaran yang bersifat efektif

karena peserta didik dapat belajar secara individual, dan dapat belajar seketik dengan penyajian pembelajaran yang lebih luas.

3) Jenis-Jenis dan Kriteria Sumber Belajar

Menurut Depdiknas (2004) secara garis besarnya jenis-jenis sumber belajar, dibedakan menjadi dua jenis sumber belajar yaitu:

1. Sumber belajar yang dirancang

Yaitu secara khusus dirancang untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

2. Sumber belajar yang dimanfaatkan

Yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadannya dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Pendapat ini juga dikemukakan oleh akhmad sudrajat. Secara garis besar terdapat sumber belajar menurut Akhmad Sudrajat (2008) yaitu:

1. Sumber belajar yang dirancang (Learning resources by design)

yaitu sumber belajar yang secara khusus dirancang untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (learning resources by utilization)

yaitu sumber belajar yang didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Klasifikasi sumber belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 80) adalah:

1. Sumber belajar tercetak seperti Buku, majalah.
2. Sumber belajar non cetak seperti Film, slides, video.
3. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas seperti Perpustakaan
4. Sumber belajar berupa kegiatan Wawancara.
5. Sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat seperti Taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum dll.

Penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber belajar secara garis besarnya terbagi atas sumber belajar yang dimanfaatkan dan sumber belajar yang dirancang. Penjabaran yang lebih rincinya, sumber belajar terbagi menjadi sumber belajar tercetak, sumber belajar non cetak, sumber belajar yang berbentuk fasilitas, kegiatan wawancara, dan berupa lingkungan masyarakat. Internet merupakan salah satu bentuk sumber belajar non cetak.

b. Internet

1) Pengertian Internet

Internet dapat diartikan ataupun didefinisikan dengan berbeda-beda. Berikut ini ada beberapa pendapat mengenai pengertian internet. Melwin Syafrizal (2005: 195) mendefinisikan interconnected network atau yang lebih populer dengan sebutan internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer seluruh dunia.

Menurut Andi (1997: 87) internet adalah layanan online yang menawarkan unsur nilai pendidikan dan hiburan Sberupa jaringan komputer global yang berkomunikasi dengan menggunakan sistem bahasa jaringan yang umum pada satu jaringan besar. Menurut Fatah Syukur (2008: 146) internet adalah jaringan yang saling terhubung keseluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya. Menurut Iskandar (2009: 1) internet atau interconnected network adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer seluruh dunia. William Stallings (2011:27) yang berpendapat bahwa internet merupakan jaringan komunikasi yang beroperasi mencapai ratusan juta koneksi maupun pengguna.

Pengertian internet (wiharsono kurniawan, 2007: 20) "internet berasal dari kata interconnected Network yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling terintegrasi membentuk suatu komunikasi global". Menurut Hamzah dan Nina (2010: 169) internet merupakan sebuah jaringan komputer yang menghubungkan jutaan komputer yang tersebar diseluruh dunia. Sedangkan menurut Douglas dan Steve (2011: 2) Internet merupakan sistem komputer yang memiliki akses dan saling berhubungan untuk menemukan informasi yang berisi hampir semua topik. Menurut Lantip Diat dan Riyanto (2010: 178) internet merupakan kependekan dari Interconected networking atau international networking yaitu kumpulan yang sangat luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan dengan menggunakan jaringan komunikasi yang ada diseluruh dunia.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa internet merupakan gudang informasi. Internet dapat diartikan sebagai sebuah jaringan komputer secara online dalam forum yang besar untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi yang menjangkau seluruh dunia. Informasi yang diperoleh beragam, baik berupa gambar, teks, video maupun dalam bentuk slide presentasi.

2) Kelebihan Internet

Pada saat penggunaan internet, ada kelebihan dan kelemahan yang didapatkan. Kelebihan dan kelemahan ini tentulah berbeda-beda, hal ini dikarenakan dikemukakan oleh beberapa pendapat. Berikut ini adalah kelebihan internet menurut beberapa pendapat.

(Melwin Syafrizal, 2005: 14) mengemukakan kelebihan dari jaringan internet adalah seluruh program, peralatan, khususnya data, bisa digunakan oleh setiap orang yang ada pada jaringan tidak terpengaruh oleh lokasi dan pemakai, keandalan tinggi karena tersediannya sumber daya alternatif, menghemat uang karena perancang sistem membangun sistem yang terdiri dari komputer-komputer kecil, akses ke informasi yang berada ditempat lain (seperti akses berita hari ini, info e-goverment, e-commerce atau e-business), semuanya up to date, komunikasi orang ke orang (person to person seperti e-mail, chatting, video conference dll), hiburan interaktif (seperti nonton acara tv on-line, radio streaming, download film atau lagu dll).

Menurut Noor Fitrihana (2008) dalam artikelnya yang berjudul pemanfaatan internet sebagai sumber belajar diakses tanggal 8 desember 2014 kelebihan dari internet antara lain untuk:

1. Pengembangan profesional (meningkatkan pengetahuan, komunikasi, berbagi informasi antara rekan sejawat).
2. Sebagai sumber belajar/pusat informasi, internet dapat menjadi sumber informasi untuk media dan metodologi pembelajaran, bahan ajar, akses informasi IPTEK, sebagai bahan pustaka/referensi.
3. Belajar sendiri secara cepat. Internet dapat membuat kita untuk belajar lebih cepat dalam meningkatkan pengetahuan, belajar berinteraktif, mengembangkan kemampuan dibidang penelitian.
4. Menambah wawasan, pengetahuan, pergaulan, pengembangan karir, meningkatkan komunikasi dengan masyarakat lain.

Menurut first Nanda (2008: 28), kelebihan internet sebagai sumber belajar antara lain:

1. Siswa tidak kesulitan mencari materi pelajaran yang diperlukan, termasuk mengenai ilmu pengetahuan
2. Informasi yang diperoleh siswa merupakan informasi yang " up to date", sehingga mendorong siswa untuk berkembang mengikuti informasi baru
3. Menyebabkan anak berkembang kreatif karena semakin banyak pengetahuan yang didapat
4. Menghindari kebosanan siswa dari kebosanan belajar karena tidak terpaku dengan buku pelajaran saja
5. Memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi dan berdiskusi dengan teman dari dalam maupun luar negeri.

Sedangkan menurut Hamzah dan Nina (2010: 169-170), ada beberapa kelebihan dalam penggunaan internet sebagai sumber belajar yaitu:

1. Kemudahan dalam memperoleh informasi
2. Internet mendukung transaksi dan operasi bisnis secara online
3. Berbagai aktivitas baru dapat ditangani.

Menurut Lantip dan Riyanto (2010: 179-180), kelebihan penggunaan internet adalah:

1. Melayani permintaan untuk menampilkan informasi baik yang berupa teks, gambar, suara ataupun video
2. Memberikan dokumen yang diminta
3. Mengirimkan intruksi-intruksi yang bersifat hypertext.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Retnoningsih (2007: 91), bahwa kelebihan internet adalah dapat digunakan untuk browsing atau surfing teks, gambar, animasi, suara dan lainnya.

Sedangkan menurut andi (2007: iv), kelebihan internet adalah:

1. Kemudahan dalam pengoperasian
2. Keandalan dalam unjuk kerjanya
3. Menyediakan fasilitas keamanan yang sangat memadai.

Adapula pendapat yang dikemukakan oleh Douglas dan Steve (1987 :xv) kelebihan internet antara lain:

1. Menjelajahi worl wide web
2. Memainkan suara dan video klip
3. Mengirim dan menerima surat elektronik
4. mencari informasi dan memanfaatkan sumber informasi yang begitu banyak.

Uraian diatas dapat dikaji bahwa kelebihan internet adalah mudah dan praktis dalam pengoperasian, mudah dan cepat dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Melihat pernyataan ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan penggunaan internet sebagai sumber belajar adalah siswa mudah dalam mencari materi pelajaran yang diberikan dan lebih kreatif karena tidak hanya terpacu oleh buku pelajaran yang diberikan oleh guru, selain itu siswa tidak bosan dalam belajar dan mendapatkan susana belajar yang baru.

3) Kelemahan Internet

Pada penggunaan internet diatas telah dijabarkan kelebihan dalam penggunaan internet yang dikemukakan oleh beberapa pendapat para ahli, tentu saja ada kekurangan dalam penggunaan internet ini.

Menurut First Nanda (2008: 29) kelemahan internet sebagai sumber belajar antara lain:

1. Tidak semua informasi yang diakses melalui internet selalu benar
2. Ada situs-situs yang tidak layak diakses oleh siswa.

(Hamzah dan Nina 2010: 170) kekurangan penggunaan internet yaitu:

1. Kemudahan orang untuk menjiplak karya orang lain
2. Kejahatan penggunaan kartu kredit
3. Perusakan sistem melalui virus
4. Penayangan pornografi
5. Kemudahan melakukan agitasi.

Asep Saepudin (2003) mengemukakan kelemahan penggunaan internet dalam proses pembelajaran adalah:

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya perubahan sikap dalam proses belajar dan mengajar
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial
3. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan
4. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT
5. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer)
6. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki ketrampilan soal-soal internet.

Penjelasan mengenai beberapa penjabaran kelemahan internet, dapat dikaji bahwa kelemahan internet adalah adanya virus yang dapat merusak sistem pada saat penggunaan internet. Virus yang merusak ini bermacam-macam jenisnya. Namun hal ini sudah dapat diatasi dengan adanya antivirus yang sudah dapat diupdate setiap saat. Selain itu kelemahan penggunaan internet yaitu tidak selalu informasi yang didapat adalah informasi yang benar.

4) Cara Mengakses Internet

Ada berbagai cara untuk mengakses internet. Warung Internet (warnet) merupakan salah satu sarana yang memungkinkan seseorang yang tidak memiliki komputer untuk mengakses internet dengan mudah. Cara mengakses internet menurut Hamzah dan Nina (2010: 170) yang dapat dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Datang ke Warung Internet (Warnet) dan mengakses internet dengan basis pembayaran berdasarkan jumlah jam akses.
2. Dengan menggunakan sarana Internet pada perusahaan yang telah terpasang pada perusahaan tempat pegawai bekerja atau kampus tempat mahasiswa belajar.
3. Dengan cara berlangganan dan mengakses internet di rumah.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan agar komputer bisa terhubung ke jaringan internet, diantaranya:

Cara akses internet (Lantip dan Riyanto, 2011: 184-185) yaitu:

1. Sambungan langsung ke jaringan (network).

Dalam hal ini, sistem komputer menjadi host Internet penuh, yaitu mempunyai alamat elektronik tersendiri.

2. Sambungan dengan menggunakan SLIP/PPP, pengguna memerlukan sebuah alat untuk mengonversi sinyal komputer (digital) menjadi sinyal telepon (analog), dan sebaliknya. Dalam hal ini, pengguna memerlukan sebuah modem (modulator-demodulator) dan diperlukan juga TCP/IP dan software SLIP (Serial Line Internet Protocol) atau PPP (Point to Point Protocol), seperti Linux, Warp, dan lain-lain.
3. Sambungan langsung ke on-line service, seperti BBS dan Compuserve, diperlukan sejumlah software yang disebut sebagai PPP dan SLIP dalam workstation. Setelah workstation menghubungi host Internet melalui jalur telepon, PPP menyediakan kemampuan TCP/IP untuk workstation tersebut.

Cara diatas adalah cara yang digunakan untuk mengakses internet atau sambungan yang dipakai agar internet dapat diakses. Berikut ini adalah kegiatan menelusuri informasi pada halaman web atau biasa disebut dengan browsing. Dengan browsing kita dapat mendapat informasi yang penting seperti berita online, artikel-artikel ilmiah, sampai informasi-informasi yang bersifat hiburan. Banyak program aplikasi yang digunakan untuk browsing di Internet. Salah satunya adalah Program Internet Explorer. Program ini menjadi populer karena setiap komputer yang menggunakan sistem operasi Windows pasti menyertakan program ini.

Ada cara lain yang dapat dilakukan setelah komputer tersambung ke internet (Retnoningsih, 2008: 1-14) Adapun langkah-langkah setelah komputer terhubung ke internet, baik dirumah, dikantor atau diwarnet adalah membuka internet explorer dilanutkandengan membuka situs web, setelah terbuka dapat menjelajahi situs web.

Membuka hyperlink berbentuk teks lalu menyimpan gambar dilanjutkan dengan membuka hyperlink berbentuk gambar kemudian membuka hyperlink melalui menu navigasi lalu menyimpan halaman web. Hal ini dapat dengan menyimpan seluruh komponen pada halaman web, menyimpan data teks dan mencetak halaman web. Agar lebih jelasnya dapat mencetak seluruh data dan mencetak data tertentu.

Langkah-langkah diatas merupakan cara mengakses internet mulai dari membuka internet hingga menyimpan dan mencetak data yang diakses Internet.

Cara lain yang dapat dilakukan untuk mengakses internet menurut Douglas dan Steve (1987 :xvi) adalah sebagai berikut:

1. Aktifkan Internet Explorer
2. Klik sekali di kotak Address pada baris Address untuk memilih teks yang ada di kotak Address.
3. Ketik URL secara lengkap (tanpa spasi) di kotak alamat. Untuk contoh ini, ketikkan `http : //www.berkeley.edu`.
4. Tekan enter. Halaman Web University of California at Berkeley muncul di jendela utama.
5. Klik tombol Home untuk kembali ke halaman awal.

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengakses Internet diatas dapat dikaji bahwa cara mengakses internet adalah menghubungkan komputer/laptop/handphone atau yang lainnya terlebih dahulu ke jaringan internet baik melalui internet kabel, host internet atau yang lainnya kemudian memastikan jaringan internet dapat berjalan dengan baik. Setelah internet tersambung langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuka jendela internet baik melalui internet explorer, mozilla firefox ataupun yang lainnya
2. Menuliskan alamat web yang akan dituju pada baris kolom paling atas
3. Menjelajahi situs web baik berupa hyperlink berbentuk teks, video, ataupun gambar mengenai menggambar busana
4. Membuka, menyimpan ataupun mendownload informasi yang diperlukan untuk menunjang kreativitas dalam menggambar busana.
- 5) Internet sebagai sumber belajar mata pelajaran menggambar busana pesta malam

Menurut Agam (2010: 7) dalam artikelnya, Kehadiran internet pada dasarnya sangat membantu dunia pendidikan untuk mengembangkan situasi belajar mengajar yang lebih kondusif dan interaktif. Internet membuka sumber informasi yang tadinya susah diakses. Akses terhadap sumber informasi bukan menjadi masalah lagi. Internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan teknologi informasi khususnya internet sebagai sumber belajar:

1. Arus informasi tetap mengalir setiap waktu tanpa ada batasan waktu dan tempat
2. Kemudahan mendapatkan data yang lengkap
3. Aktifitas pembelajaran pelajar meningkat

untuk mencapai tingkat pembelajaran yang efektif, maka sudah semestinya setiap institusi pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Sudah saatnya pemanfaatan teknologi informasi internet dilakukan dalam setiap pengembangan kurikulum dan bahan ajar di setiap sekolah.

Menurut Minarti (2011) pemanfaatan internet sebagai sumber belajar siswa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh pemanfaatan internet sebagai sumber belajar siswa terhadap peningkatan hasil belajar siswa ini dapat ditingkatkan dengan cara memaksimalkan peran guru, sekolah dan orang tua dalam memotivasi siswa agar siswa mampu memanfaatkan potensi internet sebagai sumber informasi tak terbatas secara maksimal.

Penulis mengkaji bahwa internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa. Siswa yang terbiasa menggunakan sumber belajar tercetak, dalam hal ini dapat menggunakan sumber belajar non cetak. Sumber belajar non cetak yang dimaksud ialah internet. Sumber belajar digunakan pada mata pelajaran menggambar busana pesta malam. Penjelasan dan fungsi sumber belajar telah dipelajari pada awal pembahasan kajian sumber belajar. Melihat beberapa kelebihan dan kelemahan internet yang telah dijelaskan pada awal kajian ini, maka hal tersebut dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih internet sebagai sumber belajar non cetak pada mata pelajaran menggambar busana pesta malam. Internet merupakan salah satu sumber belajar yang sifatnya dapat dimanfaatkan, karena keberadaan internet dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran mata pelajaran menggambar busana pesta malam. Dilihat dari klasifikasi sumber belajar internet termasuk dalam sumber belajar yang berbentuk fasilitas. Melalui internet siswa dapat menggali informasi dan mengkaji segala sesuatu yang berhubungan dengan menggambar busana pesta malam. Sumber-sumber informasi yang ada di internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Sumber-sumber belajar yang dapat dikaji oleh siswa dalam menggambar busana pesta malam dengan sumber belajar non cetak internet antara lain:

1. Gambar busana pesta malam, Untuk menggambar busana pesta malam siswa dapat mencari contoh-contoh desain busana pesta malam yang ada di internet dengan berbagai model yang menerapkan unsure dan prinsip desain busana. Gambar busana yang dicari dikaji lebih lanjut mulai dari siluet busana, model busana pesta malam, garis leher, maupun detail busananya.
2. Materi menggambar, materi yang dicari digunakan sebagai sumber belajar siswa. Materi yang dikaji dapat berupa langka-langkah menggambar busana pesta malam, ciri-ciri busana pesta malam dan lainnya. Materi ini dapat berupa artikel, blog, laporan, makalah, skripsi, ataupun yang lainnya.
3. Video menggambar busana pesta malam, untuk mendukung kelancaran siswa dalam menggambar dan juga lebih kreatif dalam menggambar. Video ini dapat berupa video pembuatan gambar desain busana pesta malam, detail busana dan pelengkap busana pesta malam.

2. Tinjauan tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Ada beberapa pengertian kreativitas menurut beberapa sumber. Pengertian yang dikemukakan berbeda-beda namun memiliki makna atau isi yang sama tergantung bagaimana orang mendefinisikannya. Kreativitas menurut Kamus besar bahasa indonesia (1991: 529) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta. Menurut porrie muliawan (2000: 15) mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan sistem kerja saraf alam bawah sadar yang mendorong seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang tidak dapat muncul setiap saat.

Menurut utami munandar (1985: 47) kreativitas adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah baru maupun yang sudah ada sebelumnya. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Dale Timpe (1987: 247) bahwa kreativitas merupakan penerapan kemampuan mental seseorang serta keingintahuan untuk menemukan sesuatu yang baru, imajinasi, visi atau kecerdikan yang halus dan ilusif. Kamus wikipedia bahasa indonesia (2014) daya cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru atau hubungan baru antara gagasan dan sudut yang ada. Selo Sumarjan (1983) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang efektif dalam menciptakan sesuatu yang baru, yang berbeda dalam bentuk, susunan, gaya, tanpa atau mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang dibuat itu. Menurut Cony Semiawan (1987) memberi batasan bahwa kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk baru. Daldjoeni (1977) memberi pengertian tentang kreatifitas tidak hanya kemampuan untuk bersikap kritis pada diri sendiri, tetapi juga kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam hal ini hubungan antara dirinya dengan lingkungan, baik dalam hal materiil, sosial, maupun kritis. Menurut Dedi Supriadi (1994: 7) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan ataupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.

Mengkaji Pengertian diatas, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru yang berbeda dalam bentuk, susunan, gaya, tanpa atau mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang dibuat itu.

b. Ciri kreativitas

Kreativitas dan ciri khas adalah hal mutlak untuk menjadi seorang fashion designer. Kreativitas biasanya tidak jauh dari inspirasi. Hal ini dikemukakan oleh rully larasati (2003: 22).

Inspirasi bisa muncul dari mana saja. Misalnya ketika sedang mendengarkan musik disko, akan terbayang masa tahun '70-an sehingga muncul ide baju. Saat melihat alam pun bisa menjadi inspirasi untuk motif kain. Seseorang yang menggambar busana harus bisa memberikan sentuhan baru pada gaya lama karena tren terus berulang terus berinovasi, dan memberikan berbagai ide segar pada setiap rancangan (rully larasati, 2003: 22).

Menurut rully larasati (2003: 22) Sisi artistik dan orisinalitas sangat dipentingkan agar bisa sukses di bidang ini. Kreativitas juga bisa diasah dengan menonton film, mendengarkan musik, traveling, banyak membaca majalah fashion, mengikuti berita dan tren fashion secara global.

Seseorang dapat dikatakan kreatif apabila memiliki indikator yang menyebabkan seseorang tersebut dikatakan kreatif. Menurut A. Dale Timpe (1987: 247) seseorang yang kreatif adalah dapat membuat sesuatu yang dikenal menjadi asing. Berdasarkan pendapat ahli psikologi (Danny and Davis, 1982) mengemukakan bahwa kreativitas memiliki kriteria sebagai berikut:

1) Sensitivity to problems

Artinya kreativitas dilihat dari kepekaan terhadap permasalahan yang muncul.

2) Originality

Artinya pemecahan masalah dengan cara baru, bukan meniru pemecahan masalah yang lain.

3) Ingenuity

Artinya kecerdikan dalam pemecahan masalah.

4) Breadth

Artinya ketepatan dalam pemecahan masalah.

5) Recognized by peers

Artinya ada pengakuan dari kelompok tentang penemuannya.

Menurut Conny Semiawan (1987: 11) ciri yang paling mencerminkan kepribadian yang kreatif diperoleh uraian seperti berikut:

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
2. Mempunyai inisiatif
3. Mempunyai minat yang luas
4. Bebas dalam berfikir (tidak kaku/terhambat)
5. Bersifat ingin tahu
6. Selalu ingin mendapat pengalaman baru
7. Percaya pada diri sendiri
8. Penuh semangat
9. Berani mengambil resiko (tidak takut salah)
10. Berani dalam pendapat dan keyakinan tidak ragu dalam menyatakan pendapat dan berani mempertahankan.

Sedangkan menurut Utami Munandar (1987: 88) ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Ciri Aptitude, meliputi sebagai berikut:

a. Kelancaran

Merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide secara cepat, mampu menghasilkan banyak gagasan dan ide bekerja lebih cepat.

b. Keluwesan

Merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan dari sudut pandang dari arah yang berbeda-beda.

c. Orisinil

Merupakan kemampuan seseorang dalam melahirkan ide yang baru dan unik yang lain dari yang lainnya.

d. Elaborasi

Merupakan kemampuan seseorang dalam memperkaya, menambahkan, mengembangkan suatu obyek menjadi lebih menarik.

2. Ciri Non Aptitude, yang terdiri dari empat ciri yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Rasa ingin tahu

Merupakan sikap ingin mengetahui lebih banyak yang meliputi perilaku senang menjajaki hal-hal baru.

b. Imajinatif

Merupakan sikap memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi yang meliputi perilaku memimpikan/merasakan hal-hal yang belum pernah terjadi.

c. Tantangan

Merupakan sikap yang lebih tertarik pada tugas-tugas sulit meliputi perilaku mencari banyak kemungkinan/melibatkan diri dalam masalah.

d. Berani mengambil resiko

Merupakan sikap yang tidak takut gagal yang meliputi perilaku berani mencoba hal baru dan tidak mudah dipengaruhi orang lain.

Ciri kreatifitas yang lain dikemukakan oleh Conny Semiawan (1987: 34)

bahwa ciri kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Selalu ingin tahu
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
3. Memberikan banyak gagasan
4. Bebas dalam menyatakan pendapat
5. Tidak mudah dipengaruhi orang lain
6. Daya imajinasi kuat
7. Memecahkan masalah dengan cara yang berbeda
8. Mandiri
9. Senang mencoba hal-hal baru
10. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

Sedangkan ciri kreatif menurut slameto (2010: 147-148) dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
3. Panjang akal
4. Keinginan menemukan dan meneliti
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
7. Memiliki dedikasi, bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
8. Berfikir fleksibel
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak

10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis.

Beberapa ciri kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli maka dapat dikaji bahwa kreativitas dapat diasah dan ditumbuhkan. Ciri kreativitas secara umum merupakan kreativitas yang dimiliki sejak lahir maupun bukan. kreativitas yang dimiliki sejak lahir seperti kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan, menumbuhkan ide atau gagasan yang baru dan unik yang lain dari yang lainnya, namun kreativitas yang bukan merupakan suatu bakat secara lahiriah misalnya sikap ingin tahu, sikap percaya diri, tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain dan yang lainnya.

c. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam

Menurut Rahayu (2012: 13) menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan suatu gambar. Seseorang mampu menciptakan sebuah gambar sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak.

Kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu bentuk baru dalam bentuk gambar atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan cara yang baru (Rahmawati, 2005: 16). Pengertian ini juga diperkuat oleh Supriadi (Rahmawati, 2005) bahwa kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk menemukan, mencipta, membuat, merancang dan memadukan suatu gambar baru atau lama menjadi kombinasi baru dengan didukung oleh kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Kreativitas dalam menggambar desain busana pesta malam dikaji bahwa kreativitas dapat diasah dan ditumbuhkan dengan biasa memecahkan berbagai permasalahan, menumbuhkan ide atau gagasan yang baru yang lain dari pada yang lainnya. Selain itu juga membiasakan untuk memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, rasa percaya diri yang kuat, dan tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain. Kreativitas menggambar busana pesta diharapkan mampu mengungkapkan ide secara cepat, mampu menghasilkan banyak gagasan dan ide bekerja lebih cepat, selain itu siswa harus dapat menguasai dalam menghasilkan gagasan dari sudut pandang dari arah yang berbeda-beda dengan melahirkan ide yang baru dan unik yang lain dari yang lainnya sehingga dalam hal ini siswa lebih memperkaya, menambahkan, mengembangkan suatu gambar desain busana pesta yang menjadi lebih menarik.

3. Tinjauan tentang Mata Pelajaran Menggambar Busana

a. Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana

Mata pelajaran Menggambar busana merupakan suatu program kompetensi keahlian tata busana dengan standart kompetensi menggambar busana. Mata pelajaran menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang terdapat di SMK Karya Rini pada bidang studi Tata Busana bagi siswa kelas XI baik secara teori maupun parktek. Mata pelajaran ini memiliki beberapa kompetensi dasar yang tertera dalam silabus kurikulum KTSP. Kurikulum KTSP ini digunakan mulai bulan februari 2015 atau awal semester ganjil ini sesuai dengan kebijakan pemerintah dan dinas pendidikan daerah Yogyakarta.

Silabus merupakan salah satu perangkat guru dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman pembelajaran kepada siswa. Silabus terdiri dari beberapa kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran untuk siswa, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu pembelajaran mulai dari waktu pembelajaran praktek, teori maupun praktek industri jika ada pada semester itu, dan sumber belajar yang digunakan oleh guru maupun siswa. Penjabaran dalam masing-masing pembelajaran dijabarkan sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada tiap semester. Perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Menggambar Busana

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Karya Rini Yogyakarta
 Kompetensi Keahlian : Tata Busana
 Kelas : XI
 Semester : III, IV
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan		Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber/ alat/bahan
		Pembelajaran	Nilai KB			TM	PS	PI	
1	2	3		4	5	6	7	8	9
1.1 Menerapkan teknik pembuatan desain busana	* pengetahuan macam-macam busana sesuai kesempatan, usia, jenis kelamin * teknik pembuatan desain busana	* Menggali informasi tentang macam-macam penggolongan busana * Menjelaskan berbagai teknik pembuatan gambar busana	- disiplin - kerja keras - rasa ingin tahu - kreatif - inovatif	* mengidentifikasi macam-macam busana sesuai kesempatan, usia, jenis kelamin * teknik pembuatan desain busana	* Tes tertulis	4			* Referensi buku yang relevan * Peralatan praktik * Bahan praktik * Hand out
						2	4		

		*Menerapkan teknik menggambar busana sesuai kesempatan							
1.2 penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> * macam-macam teknik penyelesaian gambar busana: kering, basah *teknik penyelesaian gambar sesuai tekstur dan motif bahan *membuat berbagai desain busana, berbagai kesempatan dengan bermacam-macam tekstur 	<ul style="list-style-type: none"> * menggali informasi tentang teknik penyelesaian gambar *membuat resume tentang teknik penyelesaian gambar *membuat contoh-contoh penyelesaian gambar sesuai tekstur dan motif bahan *membuat desain busana : <ul style="list-style-type: none"> -kerja bahan tebal - Rekreasi bahan katun - pesta malam bahan beludru 	<ul style="list-style-type: none"> -disiplin -kerja keras -rasa ingin tahu -kreatif -inovatif 	*Mengidentifikasi teknik penyelesaian gambar busana	<ul style="list-style-type: none"> *tes tertulis *Unjuk kerja *hasil tugas *portofolio 	6	8	16	<ul style="list-style-type: none"> *Referensi buku yang relevan *Peralatan praktik *Bahan praktik *Hand out

Silabus diatas merupakan silabus pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa kelas XI SMK Karya Rini pada semester ganjil ini. Kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum KTSP. Pada kurikulum KTSP saat ini, materi pelajaran dan materi pokok yang digunakan disesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing. Silabus mata pelajaran menggambar busana yang digunakan dalam penelitian ini mengambil KD 1.2 yaitu tentang penyelesaian pembuatan gambar dengan materi pokok membuat berbagai desain busana, berbagai kesempatan dengan bermacam-macam tekstur.

b. Pengertian Menggambar busana

Menggambar adalah ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (fashion), karena dalam hal ini gambar adalah cara pengungkapan ide atau gagasan yang paling efektif. (Goet Poespo, 2000:1). Menggambar busana disebut juga dengan desain busana. Pengertian desain menurut Afif Ghurub (2011: 1) adalah rencana atau gambar desain yang terdiri dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Menggambar busana adalah rancangan suatu gagasan di bidang pakaian yang memungkinkan orang mewujudkan bendanya yang mencakup unsur-unsur siluet atau garis luar bentuk pakaian, bahan, warna, dekorasi dan pelengkap yang menyertainya menurut Enna Tamimi (1982: 25). Pengertian menurut Widarwati (2000: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur.

Pengertian diatas dapat dikaji bahwa menggambar busana merupakan suatu rancangan atau gambar menggambar busana yang dibuat berdasarkan unsur dan prinsip desain baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

c. Unsur Desain Menggambar Busana

Unsur desain adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu desain (Uswatun Hasanah, 2009: 85).

Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti, sehingga muncullah trend mode dari tahun ke tahun (widarwati, 2000: 7) .

Macam-macam unsur desain menurut Uswatun Hasanah (2014: 85-88) terdiri dari garis, bentuk, warna, tekstur. Sedangkan menurut sri widarwati (2000: 7-15) unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur.

1. Garis

Menurut Uswatun Hasanah (2014: 85) Garis adalah dua buah titik yang dihubungkan mengikuti arah suatu objek.

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Garis dibedakan menjadi dua yaitu garis lurus dan garis lengkung. Dari kedua macam garis dapat dibuat berbagai variasi. Fungsi dari garis adalah membatasi bentuk strukturnya (siluet), membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, menentukan periode suatu busana, memberi arah dan pergerakan (widarwati, 2000: 8).

Macam-macam garis dan sifatnya menurut Uswatun Hasanah (2009: 85-86) yaitu:

a. Garis berdasarkan arah

Meliputi garis vertikal, garis horizontal, dan garis diagonal. Perhatikan tabel berikut ini untuk penjelasan masing-masing garis.

Tabel 2. penjelasan garis berdasarkan arah

No	Nama Garis	Sifat	Pengaruh
1	Vertikal	wibawa, kuat, kokoh	meninggikan, langsing, dan seimbang.
2	Horizontal	tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan dan	menggemukkan, melebarkan dan membesarkan.
3	Diagonal	bergerak, dinamis dan pindah.	lincah, lembut, gembira

b. Garis berdasarkan cara membuat

Terdiri dari garis formal dan garis informal. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 3. penjelasan garis berdasarkan cara membuat

No	Nama Garis	Penjelasan	Sifat
1	Formal	Garis yang dibuat dengan menggunakan alat gambar.	Tidak mencerminkan kepribadian si pembuat.
2	Informal	Garis yang dibuat berdasarkan keinginan si pembuat tanpa alat ukur.	Individual, sesuai kepribadian si pembuat.

c. Garis berdasarkan bentuk

Terdiri dari garis lurus, zigzag, bergerigi, bengkok, lengkung, lingkaran, lengkung-lengkung, berombak dan sengkelit. Perhatikan tabel berikut ini!

Tabel 4. Penjelasan garis berdasarkan bentuk

No	Nama Garis	Sifat dan Pengaruhnya
1	Lurus	Kaku, keras, langsing, maskulin
2	Zig zag	Tajam, maskulin, keras
3	Bergerigi	Gelisah, tidak stabil, tersentak-sentak, tak menentu, sibuk
4	Bengkok	Dinamis, fleksibel, feminim, tak terbatas
5	Lengkung	Lembut, feminim, lemah gemulai
6	Lingkaran	Dinamis, feminim, fleksibel, tak terbatas
7	Lengkung-lengkung	Lembut, feminim, lemah gemulai, dinamis
8	Berombak	Dinamis, lembut
9	Sengkelit	Berputar-putar, aktif, lembut, feminim, tidak sungguh-sungguh

Menurut Widarwati (2000: 8) garis dibedakan menjadi dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Kedua macam garis ini dapat dibuat bervariasi.

1. Arah

Setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal) dan miring ke kanan dan miring ke kiri (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sifat-sifat arah garis menurut widarwati (2000: 8-9) dapat dilihat sebagai berikut:

a. Garis lurus

Mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula. Misalnya garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan. Sedangkan garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek. Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah. Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan. Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.

b. Garis lengkung

Mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan lebih feminin.

2. Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda. Dalam membuat desain busana ukuran juga digunakan untuk menentukan panjang rok. Adapun ukuran panjang rok antara lain mini, kini, midi, maxi dan longdress. Mini adalah rok yang panjangnya 10-15 cm diatas lutut, kini panjangnya sampai lutut, sedangkan midi adalah rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki. Maxi merupakan rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki dan yang terakhir longdress adalah rok yang panjangnya sampai lantai atau tumit (Widarwati, 2000: 10).

3. Bentuk

Bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder dan bentuk bebas misalnya bentuk daun, bunga, pohon, batu-batuan dan yang lainnya. Bentuk dalam busana berupa kerah, lengan, rok, saku dan lain sebagainya (Widarwati, 2000: 10).

Pembagian bentuk terdiri dari dua macam. Macam-macam bentuk yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah garis yang dihubungkan ke arah lain kemudian kembali dengan arah berbeda menjadi siluet atau garis luar dari bidang datar. Bentuk garis tiga dimensi dibatasi oleh area lubang atau permukaan form berpadat (Uswatun Hasanah, 2014: 86).

4. Nilai gelap terang

Menurut Widarwati (2000: 10-12) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih.

5. Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar. Hal yang perlu diketahui tentang warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna penghubung, warna asli, dan warna panas dan dingin. Kombinasi warna diantaranya warna analogus, monochromatis, komplemen, dan kombinasi warna segitiga (Widarwati, 2000: 12).

Warna merupakan kesan visual yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan.

a. Dimensi warna

Terdiri dari, hue, value, dan intensitas. Hue yaitu warna dingin atau warna panas yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, kuning, atau biru. Sedangkan value menunjukkan gelapterangnya suatu warna dari yang gelap ke terang. Intensitas menjelaskan terang atau kusamnya suatu warna dan melambangkan kekuatan dan kelemahan (Uswatun Hasanah, 2009: 87).

b. Kombinasi warna

Adalah suatu cara memasang atau menggandengkan warna dalam komposisi yang benar dan indah. Syarat dalam mengkombinasikan warna yaitu salah satu warna menempati bidang yang luas, intensitasnya kuat, yang lain lemah, dan bidang yang ditempati dan intensitasnya tidak boleh sama (Uswatun Hasanah, 2009: 88).

Kombinasi warna menurut Uswatun Hasanah (2009: 88) dibagi menjadi dua yaitu:

1. Kombinasi warna harmoni bersesuaian

Terdiri dari warna monokromatis dan analogus. Warna monokromatis yaitu kombinasi warna yang menggunakan value atau warna berbeda. Sedangkan analogus dengan kombinasi warna satu keturunan atau yang berdekatan dalam lingkaran warna.

2. Kombinasi warna harmoni kontras

Terdiri dari kontras dua warna, kontras segitiga, kontras segiempat, kontras terbagi dan kontras berpasangan. Kontras dua warna terdiri dari dua warna yang letaknya bertentangan dalam lingkaran warna. Kontras segitiga terdiri dari tiga warna yang letaknya membentuk segitiga sama sisi dalam lingkaran warna. Kontras segiempat terletak dalam lingkaran warna yang membentuk bujur sangkar dalam lingkaran warna. Kontras terbagi terdiri dari tiga warna yang bertentangan dalam lingkaran warna dan membentuk segitiga sama kaki. (Uswatun Hasanah, 2009: 88)

6. Tekstur

Menurut Widarwati (2000: 14) 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).

Dari beberapa penjabaran pengertian unsur desain tersebut maka penulis mengkaji bahwa Unsur desain adalah segala sesuatu yang terdiri dari satu atau lebih untuk digunakan untuk menyusun suatu rancangan desain. Sehingga dalam membuat gambar busana pesta harus memperhatikan unsur desain yang meliputi garis, arah, ukuran, bentuk, warna dan tekstur. Beberapa unsur ini harus diperhatikan dan dijadikan sebagai pedoman dalam membuat gambar desain busana pesta.

d. Prinsip Desain Menggambar Busana

Adalah pedoman teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip desain ini dapat juga diumpamakan sebagai suatu resep jika ingin membuat kue juga. Penerapan prinsip desain harus secara luwes dan fleksibel. Artinya seorang desainer harus dapat menafsirkan prinsip untuk memecahkan masalah sesuai dengan arah fashion (Uswatun Hasanah, 2009: 91)

Prinsip desain menurut widarwati (2000: 15) adalah suatu cara untuk menyusun unsur desain sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Dari pengertian tersebut, penulis mengkaji bahwa prinsip merupakan suatu cara atau pedoman yang digunakan untuk menghasilkan efek tertentu pada suatu desain busana.

Prinsip desain menurut widarwati (2000: 15-20) terdiri dari lima prinsip yang meliputi keselarasan atau keserasian, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

Prinsip desain yang penting dalam pembuatan desain menurut Uswatun Hasanah (2009: 91-93) terdiri dari harmoni/kesatuan (unity), keseimbangan, proporsi, pusat perhatian (aksen).

1. Keselarasan (keserasian)

Keselaran adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Suatu desain dikatakan serasi apabila semua prinsip desainnya baik (widarwati,2000: 15). Menurut Uswatun Hasanah (2014: 91) keselarasan (keserasian) disebut juga dengan harmoni/kesatuan (unity). harmoni/kesatuan (unity) adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema. Harmoni pada desain busana dapat diterapkan pada aspek harmoni garis dan bentuk, harmoni tekstur, dan harmoni warna.

2. Perbandingan

Menurut Widarwati (2000: 17) perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Sedangkan menurut Uswatun Hasanah (2014: 92) perbandingan diartikan dengan proporsi. Proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil. Seorang desainer harus mengatur perbandingan setiap unsur yang digunakan.

3. Keseimbangan

Adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

Keseimbangan simetri adalah keseimbangan jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias, atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan simetri memberikan kesan rapi. Keseimbangan asimetri terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetri lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut (Uswatun Hasanah, 2009:92).keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Adapun dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetri. Keseimbangan simetri adalah jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah jika bagian kiri dan kanan jaraknya tidak sama melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lalu (widarwati, 2000: 17)

4. Irama

Menurut Uswatun Hasanah (2014: 92) Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Pergerakan ini dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan. Menurut Widarwati (2000: 17) Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Cara yang dapat menghasilkan irama dalam desain busana yaitu dengan pengulangan. Pengulangan menurut sri widarwati (2000: 17) merupakan suatu cara untuk menghasilkan irama adalah dengan pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur.

Jenis pengulangan antara lain pengulangan sejenis (repetitif), pengulangan peralihan (alternatif), dan pengulangan bertingkat (progresif).

5. Pusat perhatian (aksen)

Menurut Uswatun Hasanah (2014: 93) Pusat Perhatian merupakan suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit kup, kerutan, bros, syal, warna dan lain sebagainya. Pemakai merupakan pusat perhatian yang terutama, dan pakaian merupakan latar belakang. Maka jumlah aksen yang diperlukan tergantung pada kepribadian, kesempatan, dan waktu pemakaian. Merencanakan bagian-bagian pakaian yang akan dijadikan pusat perhatian hendaknya ditempatkan dari suatu yang baik dari pemakainya. Pusat perhatian juga untuk menutupi kekurangan bagi si pemakai.

Penulis mengkaji bahwa prinsip desain merupakan pedoman teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Prinsip desain meliputi keselarasan (keserasian), perbandingan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian (aksen).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang penulis kaji sebagai landasan dan juga untuk menguatkan penyusunan penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dengan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Food & Beverage Product Pada Siswa SMK Swasta Pariwisata Program Keahlian Akomodasi Perhotelan Di Kabupaten Sleman oleh Siti Dwi Utami Tahun 2012 dengan hasil

penelitian penggunaan internet sebagai sumber belajar dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Food & baverage product pada siswa SMK Swasta Pariwisata.

2. Penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media Diorama terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta pada tahun 2012 dengan hasil penelitian adalah Sebelum menggunakan media diorama, kreativitas menggambar busana pesta siswa dalam kategori cukup kreatif. Setelah menggunakan media diorama, kreativitas menggambar busana pesta siswa dalam kategori kreatif. Dan ada pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI di Smk Karya Rini.
3. Penelitian dengan judul Pengaruh penggunaan Media Gambar Trend Mode APPMI terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok oleh Tantri Styaningsih pada tahun 2013 dengan hasil penelitian Sebelum menggunakan media gambar trend mode APPMI kreativitas siswa dalam mendesain masih dalam kategori kurang kreatif namun setelah menggunakan media gambar trend mode APPMI dalam kategori kreatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan Media Gambar Trend Mode APPMI Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Di SMK Diponegoro Depok.

Dari kajian penelitian yang relevan ini, penulis mengkaji dan menganalisis isi dari penelitian tersebut mulai dari tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, sampel penelitian, metode pengumpulan data, dan teknik analisis.

Sehingga hal ini dapat terlihat relevansi antara penelitian yang penulis kaji dengan penelitian yang akan dibuat oleh penulis sendiri. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 5. Kajian Penelitian yang relevan

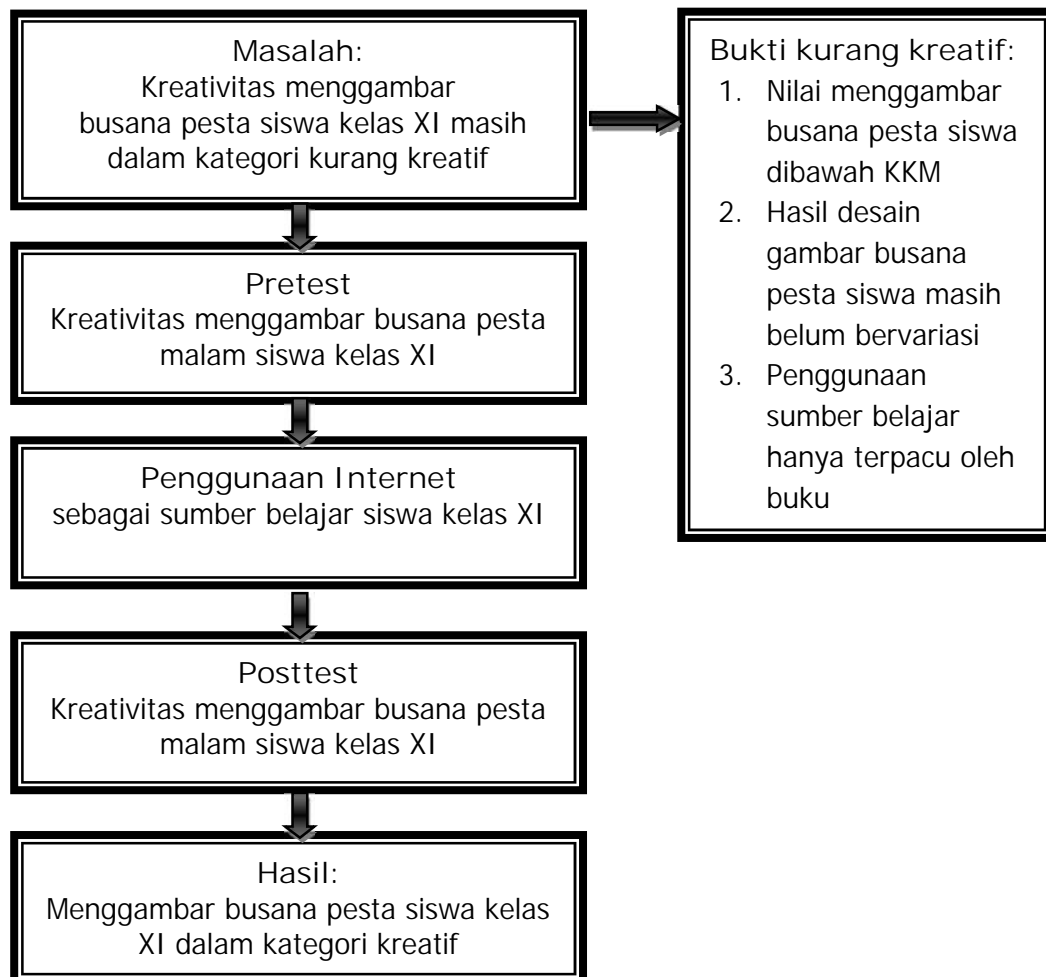
No	Aspek yang dikaji	Siti dwi utami (2012)	Purwosiwi Pandansari (2012)	Tantri Styaningsih (2013)	Peneliti (2015)
1.	Tujuan Penelitian :				
	a. Mengetahui kreativitas				
	b. Mengetahui pengaruh penggunaan internet				
2.	Metode Penelitian:				
	a. Penelitian Deskriptif/ Expost Facto				
	b. Penelitian Kuasi Eksperimen				
	c. PenelitianTindakan Kelas				
	d. Penelitian Evaluasi				
	e. Penelitian Kebijakan				
	f. Penelitian Pengembangan				
3.	Sampel Penelitian:				
	a. Siswa kelas X				
	b. Siswa kelas XI				
	c. Siswa kelas XII				
4.	Metode Pengumpulan data:				
	a. Observasi				
	b. Test				
5.	Teknik Analisis Data Penelitian:				
	a. Statistik Deskriptif				
	b. Deskriptif				

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dapat dipengaruhi oleh sumber belajar, akan tetapi sumber belajar yang digunakan berbeda dari penelitian sebelumnya. Sumber belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu internet. Internet yang dijadikan sebagai sumber belajar dapat mendukung output penelitian. Penelitian ini sudah ada sebelumnya, namun menggunakan metode dan teknik analisis data yang berbeda. Tujuan yang dicapai dari beberapa penelitian juga berbeda. Keunggulan dalam penelitian ini dibandingkan dengan kajian penelitian relevan tersebut yaitu terletak pada penggunaan internet sebagai sumber belajar. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penelitian berikutnya.

C. Kerangka Pikir

Kreativitas menggambar desain busana pesta malam siswa pada mata pelajaran menggambar busana di SMK Karya Rini masih sangat minim, tingkat kepercayaan diri atas hasil desain, kreativitas menciptakan desain masih belum dapat berkembang dengan baik dari diri siswa. Bukti ketidak kreatifan ini dapat dilihat dari nilai menggambar busana pesta malam siswa yang berada pada batas bawah KKM. Hal ini disebabkan karena kurangnya sumber referensi tentang menggambar busana yang mereka ketahui. Siswa hanya terpacu pada materi yang diberikan oleh guru dengan sumber belajar buku/modul, sehingga wawasan yang dimiliki cukup terbatas. Waktu yang dibutuhkan untuk mencari sumber belajar buku/modul selain yang diberikan oleh guru cukup membutuhkan waktu yang lama. Dibutuhkan sumber belajar yang lain untuk dapat mengembangkan kreativitas menggambar desain busana pesta malam.

Masalah tersebut dapat diatasi dengan eksperimen yang berupa pemberian pretes Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan Internet sebagai sumber belajar siswa kelas XI. Setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya diberikan posttest kreativitas menggambar busana pesta malam. Hasil yang diharapkan yaitu Menggambar busana pesta siswa kelas XI dalam kategori kreatif. Untuk lebih jelasnya, perhatikan alur kerangka berpikir pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir

Alur kerangka berfikir diatas menunjukkan bahwa adanya permasalahan di SMK Karya Rini Yogyakarta yaitu kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI yang kurang kreatif. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini siswa dibawah KKM, hasil desain gambar busana pesta siswa masih belum bervariasi dan penggunaan sumber belajar siswa yang hanya terpacu oleh buku. Melihat permasalahan tersebut, maka perlunya tindakan eksperimen berupa pretest dan post test untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dengan penggunaan sumber belajar internet. Internet dapat menambah wawasan bagi siswa terutama dalam mengembangkan kreativitas dalam membuat gambar busana pesta. Hasil eksperimen yang dicapai yaitu kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI dalam kategori yang kreatif.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang muncul dalam penelitian ini berdasarkan kajian teori yang ada yaitu ada pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa Kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini.

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini akan memaparkan tentang desain dan prosedur eksperimen meliputi desain eksperimen, prosedur eksperimen, tempat dan waktu penelitian, subyek penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, serta analisis data yang digunakan dalam penelitian.

A. Desain dan Prosedur Eksperimen

Desain penelitian dan prosedur eksperimen bertujuan untuk memperjelas arah dari suatu penelitian. Desain penelitian dan prosedur eksperimen yang akan peneliti lakukan dijelaskan sebagai berikut:

1. Desain Eksperimen

Desain dalam penelitian ini menggunakan Desain Pra-Eksperimental (Pre-Experimental Design). Desain eksperimen ialah rencana prosedur yang membantu peneliti dalam menguji hipotesis dengan mendapatkan kesimpulan yang benar atau valid. Desain pra-eksperimental mengikuti langkah-langkah dasar eksperiemental, tetapi tidak memasukkan kelompok kontrol. Dengan kata lain, kelompok tunggal sering diteliti, tetapi tidak ada perbandingan dengan kelompoklain untuk dibuat perlakuan.

Desain Pra-Eksperimental yang digunakan adalah model satu kelompok Pretest-Postes (The One Group Pretest-Posttest). Model penelitian One-Group Pretest-Posttest yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan agar hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Pre-test digunakan untuk dapat mengukur skor nilai yang paling belakang/rendah, dengan desain ini kita dapat membandingkan skor nilai tingkat akademik sebelum memperoleh perlakuan dengan tingkatan setelah melaksanakan perlakuan. Desain eksperimen one-group pretest-posttest ini hanya memiliki 2 set data hasil pengukuran yaitu pretest (O_1) dan pengukuran posttest (O_2).

Desain Penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Desain Penelitian One-group pretest-post test

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
A	O_1	X	O_2

(Nana Syaodih, 2012: 208).

Model desain penelitian tersebut, tidak mengambil kelompok secara acak atau berpasangan, juga tidak ada kelompok pembanding namun diberikan tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Desain eksperimen ini dengan subyek tunggal dengan tidak membandingkan hasil subyek dari kelompok yang berbeda. Penelitian eksperimen ini memiliki variabel yang akan diteliti. Variabel tersebut yaitu kreativitas menggambar busana pesta malam sebagai karakteristik yang diukur setelah perlakuan.

2. Prosedur Eksperimen

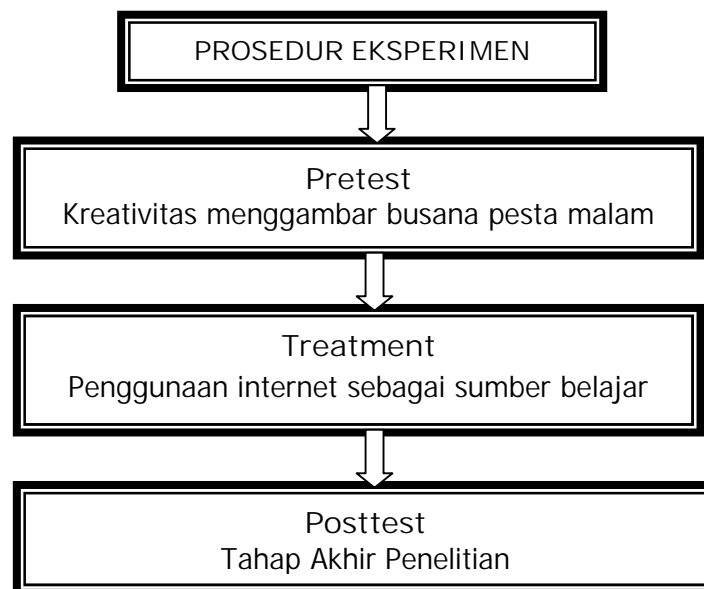
Prosedur eksperimen yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- Menentukan subyek penelitian eksperimen
- Memberikan pretest kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas

XI di SMK Karya Rini

- c. Memberikan perlakuan terhadap hasil pretestsiswa kelas XI di SMK Karya Rini dengan penggunaan sumber belajar internet
- d. Memberikan posttest kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini
- e. Menghitung rata-rata (mean) hasil pretest dan posttest, kemudian mencari perbedaan antar kedua mean tersebut.
- f. Data kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI dihitung uji normalitas dan homogenitasnya sebagai pengujian persyaratan analisis.
- g. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan pengujian hipotesis dengan uji-t untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar siswa yang signifikan setelah dilakukan pretest dan posttest kreativitas menggambar busana pesta malam.

Ilustrasi Prosedur Eksperimen dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



Gambar 2. Prosedur Eksperimen

Adapaun rincian prosedur eksperimen berdasarkan kajian diatas adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan penelitian ini meliputi survei observasi tempat penelitian untuk menentukan materi eksperimen, setelah itu dilanjutkan dengan penentuan populasi dan sampel. Tahap ini peneliti juga menyiapkan administrasi mengajar seperti RPP dan media pembelajaran yang akan digunakan. Penyusunan langkah cara mengakses internet juga dipersiapkan dalam tahap ini dengan memberikan contoh-contoh web/situs yang tepat untuk dapat diakses oleh siswa sebagai sumber belajar dan beberapa kata kunci dalam pencarian digoogle agar siswa dapat menggunakan internet secara efisien dan efektif. Langkah selanjutnya yaitu menyiapkan instrumen penelitian yang berupa lembar penilaian kreativitas menggambar busana pesta malam. Instrumen yang disiapkan telah divalidasi terlebih dahulu agar valid untuk digunakan dalam penelitian. Tahap selanjutnya adalah mengurus perijinan untuk kegiatan penelitian eksperimen ini.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian ini diawali dengan melakukan tes awal (pretest) pada kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kreativitas hasil menggambar busana pesta malam siswa kelas XI SMK Karya Rini sebelum diberi perlakuan. Setelah pretest atau tes awal ini dilakukan tahap selanjutnya yaitu perlakuan (treatment). Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan internet sebagai sumber belajar bagi siswa pada mata pelajaran menggambar busana pesta.

Perlakuan ini dengan langkah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Menyampaikan secara singkat terkait dengan kegiatan pembelajaran
3. Memberikan apersepsi tentang materi menggambar busana pesta malam
4. Menjelaskan materi menggambar busana secara singkat dan jelas dengan berdiskusi bersama
5. Siswa dipersilahkan untuk berdiskusi mengenai menggambar desain busana pesta malam dan diberikan kebebasan untuk mengakses internet. Internet yang diakses sesuai dengan ketentuan yang ada di hand out yang telah dibagikan kepada siswa terkait dengan materi menggambar busana pesta malam baik berupa referensi gambar, video, dan lainnya.
6. Menyimpulkan hasil diskusi materi menggambar busana pesta malam bersama dan mengulas materi yang telah disampaikan
7. Memberi motivasi kepada siswa
8. Melakukan post test untuk siswa dengan menggambar busana pesta malam berdasarkan materi yang telah disampaikan dan hasil mengakses internet

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap akhir penelitian merupakan tahap terakhir yang dilakukan setelah persiapan dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu menganalisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan merumuskan kesimpulan berdasarkan analisis data penelitian dengan bukti laporan hasil penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang beralamatkan di Jl Laksda Adisucipto no.86 Yogyakarta. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta di kota Yogyakarta yang memiliki bidang studi keahlian seni kerajinan dan Pariwisata program studi keahlian Tata Busana dengan kompetensi keahlian busana butik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada akhir bulan April-Mei 2015 yang disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran desain busana dan sesuai dengan kesepakatan pihak sekolah SMK Karya Rini yaitu guru yang mengampu mata pelajaran tersebut.

C. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek dan obyek pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu populasi siswa SMK Karya Rini Yogyakarta kelas XI program studi Tata Busana dengan jumlah 12 siswa. Jumlah populasi siswa kelas XI yang sedikit, dan hanya memiliki satu kelompok populasi saja, maka peneliti mengambil sampel seluruh populasi siswa untuk kegiatan penelitian. Cara pengambilan sampel ini disebut juga dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Subyek penelitian diberikan perlakuan pretest maupun posttest. Jadi dalam 1 kelas, siswa diberikan dua perlakuan yang berbeda.

2. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah kreativitas menggambar busana pesta malam. Kreativitas menggambar busana pesta malam sebagai variabel yang diteliti.

D. Metode Pengumpulan Data

Data atau informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dilakukan dengan kegiatan pengumpulan data. Proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat instrumen pengumpul data. Metode dan alat pengumpulan data memiliki makna yang berbeda.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

1. Metode Tes

Tes merupakan metode pengumpulan data penelitian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan seseorang. Hasil pengukuran dengan menggunakan tes termasuk kategori data kuantitatif. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Kriteria tes dalam penelitian ini yaitu tes harus valid, reliabel, objektif, harus bersifat diagnosis, dan harus efisien, karena dalam penelitian ini untuk mengukur kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini, maka tes yang dilakukan ialah tes kreativitas menggambar desain busana pesta malam. Tes yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah tes kreativitas menggambar busana pesta malam. Teknik ini digunakan untuk menyaring data mengenai dampak pemberian perlakuan terhadap hasil belajar siswa terutama pada tingkat kreativitas siswa.

Data ini diperoleh dengan menilai hasil tugas gambar desain siswa secara individual, maka instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian kreativitas yang berupa tes kreativitas. Penilaian kreativitas ini diperoleh dengan penyekoran yang berdasarkan indikator kreativitas menggambar desain busana pesta malam. Penilaian kreativitas menggambar desain busana pesta malam digunakan pada saat pre-test (tes awal) untuk memperoleh dan mengetahui data awal kreativitas siswa sebelum diberi perlakuan. Penilaian pada post-test (tes akhir) digunakan untuk memperoleh dan mengetahui kreativitas siswa dalam menggambar desain busana pesta setelah diberi perlakuan yaitu penggunaan internet sebagai sumber belajar.

Penilaian hasil tes diperlukan skala penilaian. Rating scale (skala penilaian) berisi kolom perilaku yang diamati dan kolom rentang nilai. Rentang nilai dalam penelitian ini menggunakan skor berskala 1- 4. Keakuratan hasil penilaian dapat lebih dipercaya karena reliabilitas hasil penilaian langsung dapat dicek dengan inter-rater atau inter-observer. Pengukuran reliabilitas tersebut dilakukan dengan cara membandingkan hasil penilaian penilai (rater) ke satu dengan lainnya. Apabila hasil penilaian cukup konsisten atau hampir sama maka hasil penilaian tersebut dapat dinyatakan reliabel. Penilaian yang sama dapat diperoleh dari penilai yang memiliki latar belakang pengetahuan dan persepsi yang sama tentang objek yang sedang dinilai.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian memegang peranan yang sangat penting dalam usaha memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya. Validitas hasil penelitian sebagian besar tergantung pada kualitas instrumen pengumpulan datanya. Umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya

Hal-hal yang diperhatikan dalam penyusunan instrumen penelitian ini, antara lain:

1. Masalah, variabel, indikator variabel yang diteliti harus jelas spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan.
2. Sumber data/informasi baik jumlah maupun keragamanya harus diketahui terlebih dahulu, sebagai bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen.
3. Keterampilan instrumen sebagai alat pengumpul data.
4. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen untuk memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian.
5. Mudah dan praktis digunakan untuk menghasilkan data yang diperlukan.

Langkah penyusunan instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis variabel penelitian dengan mengkaji variabel menjadi sub penelitian dengan jelas sehingga indikator tersebut dapat diukur dan menghasilkan data yang diinginkan peneliti.
2. Menetapkan jenis instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel/subvariabel/indikator.
3. Menyusun kisi-kisi atau lay out instrumen. Kisi-kisi berisi lingkup materi pertanyaan, abilitas yang diukur, jenis pertanyaan, banyak pertanyaan, waktu yang dibutuhkan. Materi atau lingkup materi pertanyaan didasarkan dari indikator variabel.
4. Menyusun item atau pernyataan sesuai dengan jenis instrumen dan jumlah yang telah ditetapkan dalam kisi-kisi.
5. Uji coba instrumen untuk perbaikan isi dan redaksi/bahasanya dengan membuang instrumen yang tidak perlu, dan mengganti dengan item yang baru.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen berupa penilaian kreativitas menggambar busana pesta malam. Instrumen ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta malam. Tabel kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas menggambar busana pesta malam dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas dalam menggambar desain busana pesta malam	1. Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat proporsi tubuh dengan cepat b. Membuat gambar desain busana pesta malam dengan cepat c. Membuat penyelesaian gambar desain busana pesta malam d. Membuat pewarnaan gambar desain busana pesta malam dengan cepat
	2. Keluwesan	<ul style="list-style-type: none"> a. Luwes dalam menggambar desain busana pesta malam b. Luwes dalam membuat variasi gaya atau pose c. Luwes dalam menerapkan unsur desain d. Luwes dalam menerapkan prinsip desain
	3. Orisinil	<ul style="list-style-type: none"> a. Baru dalam menggambar pose b. Unik dalam menggambar desain hiasan busana c. Unik dalam menggambar aksesoris baru d. Baru dalam menggambar milineris
	4. Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengkombinasikan gambar desain busana pesta malam lebih menarik b. Memadukan unsur desain dengan prinsip desain gambar busana lebih menarik c. Mengkombinasikan warna dalam gambar busana pesta malam

Kisi-kisi instrumen kreativitas menggambar busana pesta malam ini digunakan sebagai pedoman dalam mengukur tes kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI SMK Karya Rini dalam penelitian.

Indikator kriteria penilaian kreativitas menggambar desain busana pesta malam dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 8. Indikator Kriteria Penilaian Kreativitas

Indikator 1 = Kelancaran Menggambar Desain Busana Pesta Malam

1. Membuat proporsi tubuh dengan cepat

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat proporsi mulai dari wajah, posisi badan atas dengan gaya tangan, posisi badan bawah dengan gaya kaki secara cepat.
3	Dapat membuat proporsi mulai dari wajah dan posisi badan atas dengan gaya tangan saja dengan cepat.
2	Dapat membuat proporsi mulai dari wajah saja dengan cepat.
1	Tidak dapat membuat proporsi mulai dari wajah, posisi badan atas dengan gaya tangan, posisi badan bawah dengan gaya kaki secara cepat.

2. Membuat gambar desain busana pesta malam dengan cepat

Nilai	Kriteria Nilai
4	Membuat gambar desain busana pesta malam mulai dari menggambar proporsi badan, desain busana pesta malam dilanjutkan dengan penyelesaian gambar dengan cepat
3	Dapat membuat proporsi badan dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam dengan cepat
2	Dapat membuat penyelesaian gambar dengan cepat
1	Tidak dapat membuat gambar proporsi badan, Desain busana dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam dengan cepat

3. Membuat penyelesaian gambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat gambar desain busana pesta malam mulai dari menggambar proporsi badan, desain busana pesta malam dilanjutkan dengan penyelesaian gambar dengan lancar dan cepat
3	Dapat membuat proporsi badan dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam secara lancar dan cepat
2	Dapat membuat penyelesaian gambar dengan lancar dan cepat
1	Tidak dapat membuat gambar proporsi badan, desain busana dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam secara lancar dan cepat

4. Membuat pewarnaan gambar desain busana pesta malam dengan cepat

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam sesuai dengan nilai gelap terang/cembung cekung, jenis bahan/tekstur bahan secara lancar, rapi dan cepat
3	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam dengan pewarnaan tekstur bahan saja yang benar, rapi dan cepat
2	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam sesuai dengan nilai gelap terang/cembung cekung, jenis bahan/tekstur bahan dengan hasil yang kurang rapi dan cepat
1	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam tanpa memperhatikan nilai gelap terang/cembung cekung, jenis bahan/tekstur bahan namun dengan pewarnaan yang rapi dan kurang cepat

Indikator 2=Keluwesan menggambar desain busana pesta malam

1. Keluwesan dalam menggambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat proporsi, menggambar badan, tangan, dan kaki dalam desain busana pesta malam secara lengkap dan luwes
3	Dapat menggambar badan, tangan dan kaki dengan luwes dalam desain busana pesta malam
2	Dapat menggambar badan saja dengan luwes
1	Tidak dapat membuat proporsi, menggambar badan, tangan, dan kaki dalam desain busana pesta malam secara lengkap dan luwes

2. Keluwesan dalam membuat variasi gaya atau pose

Nilai	Kriteria Nilai
4	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan, gerak tangan , gerak kaki, dan ekspresi wajah
3	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan, ekspresi wajah dan gerak kaki
2	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan dan ekspresi wajah saja
1	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan saja

3. Keluwesan dalam menerapkan unsur desain

Nilai	Kriteria Nilai
4	Mampu menerapkan unsur garis, kesatuan dan tekstur dalam menggambar desain busana pesta malam
3	Mampu menerapkan unsur tekstur dalam menggambar desain busana pesta malam
2	Mampu menerapkan unsur bentuk dalam menggambar desain busana pesta malam
1	Tidak dapat menerapkan unsur garis, kesatuan dan tekstur dalam menggambar desain busana pesta malam

4. Keluwesan dalam menerapkan prinsip desain

Nilai	Kriteria Nilai
4	Menerapkan prinsip keserasian, pusat perhatian, perbandingan dan keseimbangan dalam menggambar desain busana pesta malam
3	Menerapkan prinsip keserasian, perbandingan dan pusat perhatian dalam menggambar desain busana pesta malam
2	Menerapkan prinsip keseimbangan desain saja dalam menggambar desain busana pesta malam
1	Tidak menerapkan prinsip keserasian, pusat perhatian, perbandingan dan keseimbangan dalam menggambar desain busana pesta malam

Indikator 3=orisinil menggambar desain busana pesta malam

1. Baru dalam menggambar pose

Nilai	Kriteria Nilai
4	Baru dalam menggambar pose badan, wajah, gaya tangan, dan gaya kaki
3	Baru dalam menggambar pose badan, wajah dan gaya kaki
2	Baru dalam menggambar pose badan dan wajah
1	Baru dalam menggambar wajah saja

2. Unik dalam menggambar desain hiasan busana

Nilai	Kriteria Nilai
4	Unik dalam menggambar desain hiasan leher, badan atas, badan bawah dan lengan
3	Unik dalam menggambar desain hiasan leher, badan atas dan badan bawah
2	Unik dalam menggambar desain hiasan badan atas dan badan bawah
1	Unik dalam menggambar desain hiasan badan atas saja

3. Unik dalam menggambar aksesoris baru

Nilai	Kriteria Nilai
4	Menggambar aksesoris yang unik dan baru sesuai dengan busana pesta
3	Menggambar aksesoris unik yang sesuai dengan busana pesta
2	Menggambar aksesoris yang baru namun kurang unik
1	Tidak menggambar aksesoris dengan unik dan baru

4. Baru dalam menggambar milineris

Nilai	Kriteria Nilai
4	Baru dalam menggambar milineris
3	Menggambar milineris dengan beberapa referensi
2	Menggambar milineris dengan meniru hasil gambar teman
1	Tidak baru menggambar milineris

Indikator 4=Elaborasi Gambar Desain Busana Pesta Malam

1. Mengkombinasikan gambar desain busana pesta malam lebih menarik

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis dalam 3 gambar desain yang dikaji dalam menggambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik
3	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis dalam 2 gambar desain yang dikaji dalam menggambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik
2	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis dalam 1 gambar desain saja yang dikaji dalam menggambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik
1	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis saja dalam menggambar desain busana pesta malam namun kurang menarik

2. Memadukan unsur desain dengan prinsip desain gambar busana lebih menarik

Nilai	Kriteria Nilai
4	Memadukan unsur dan prinsip desain pada bagian badan atas, badan bawah, gaya badan, gaya tangan, gaya kakidalam gambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik
3	Memadukan unsur dan prinsip desain pada gaya badan, gaya tangan, dan gaya kaki dalam gambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik
2	Memadukan unsur dan prinsip desain pada gaya badan atas dan badan bawah saja dalam gambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik
1	Memadukan unsur dan prinsip desain pada gaya tangan dan gaya kaki saja dalam gambar desain busana pesta malam menjadi lebih menarik

3. Mengkombinasikan warna dalam gambar busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat kombinasi warna segitiga pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang dalam gambar busana pesta malam
3	Dapat membuat kombinasi warna komplemen (pelengkap) pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang dalam gambar busana pesta malam
2	Dapat membuat kombinasi warna analogus pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang dalam gambar busana pesta malam
1	Dapat membuat kombinasi warna monokromatis analogus pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang dalam gambar busana pesta malam

F. VALIDITAS INTERNAL

Validitas instrumen berupa tes harus memenuhi validitas konstruk dan validitas isi. Perubahan yang terjadi pada variabel dependen yang diamati disebabkan oleh perlakuan yang diberikan dalam eksperimen, bukan dikarenakan faktor kebetulan maupun disebabkan oleh faktor-faktor lain yang tidak relevan.

Cara pengujian validitas instrumen meliputi beberapa cara yaitu:

1. Pengujian Validitas Isi (Content Validity)

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

2. Pengujian Validitas Konstruksi (Construct Validity)

Pengujian validitas konstruksi dapat digunakan dari ahli (judgment experts). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun kemudian akan memberi keputusan apakah instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan atau dengan perbaikan. Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Instrumen yang akan di validasi yaitu instrumen penilaian kreativitas menggambar desain busana pesta malam. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi ada dua yaitu dengan kategori penilaian layak dan tidak layak. Perhatikan tabel berikut ini untuk lebih jelasnya:

Tabel 9. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat penilaian
Tidak Layak	Ahli materi menyatakan bahwa instrumen tidak layak digunakan sebagai alat penilaian

G. Teknik Analisis Data

Jenis data dan skala pengukuran menentukan teknik analisis data yang dapat digunakan. Penelitian ini termasuk dalam data kuantitatif, maka dapat dianalisis dengan statistik deskriptif atau statistik inferensial dengan menggunakan rumus-rumus matematika terapan (statistik). Langkah teknik analisis data yang dilakukan meliputi teknik pengkajian asumsi yang terdiri dari statistik deskriptif dan uji hipotesis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Perhatikan penjelasan pemaparan mengenai teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

sebagai berikut:

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data/sampel/populasi tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dengan bentuk persentase. Kegunaan dari statistik deskriptif adalah untuk menggambarkan jawaban-jawaban antara lain dengan distribusi frekuensi, distribusi persen dan rata-rata (mean) atau dapat pula berbentuk tendensi sentral berupa mean, median dan modus dan standar deviasi.

Mean (Me) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) diperoleh dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut. Rumus perhitungan menurut dapat dilihat sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

(Sugiono, 2010: 54)

Keterangan :

Me = Mean (rata-rata)

$\sum f_i$ = Jumlah data/ sampel

$f_i X_i$ = Jumlah perkalian antara f_i pada interval data dengan tanda kelas (X_i)

Median (M_d) adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok satu yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$M_d = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

(Sugiono, 2010: 53)

Keterangan :

M_d = Median

b = batas bawah dimana median akan terletak

n = banyaknya data/ sampel.

P = panjang kelas interval

F = jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = frekuensi kelas median

Modus (M_o) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dari kelompok tersebut, dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$M_o = b + p \frac{b_1}{f b_1 + b_2} \quad (\text{Sugiono, 2010: 52})$$

Keterangan :

Mo = Modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval

b1 = frekuensi pada kelas modus

b2 = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval sebelumnya.

Standar deviasi/ simpangan baku digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyimpangan data terhadap rata-ratanya, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

(Sugiono, 2010: 58).

Keterangan :

S = Standar Deviasi

X_1 = varian sampel

X = simpangan baku sampel

n = jumlah sampel

2. Pengkajian Asumsi

Sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan pengkajian asumsi.

Pengkajian asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Pada penelitian ini menggunakan teknik uji satu sampel Kolmogorov Smirnov (One Sample Kolmogorov – Smirnov).

Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut:

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1-n_2}} \text{ (Sugiyono, 2013 :35)}$$

Keterangan :

KD = Harga K-Smirnov yang dicari

n1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n2 = Jumlah sampel yang diharapkan

- 1) Nilai P/ signifikasi (sig) > 0.05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Nilai P/ signifikasi (sig) < 0.05, maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan. Penelitian ini teknik analisis untuk menguji homogenitas adalah uji F, yaitu dengan rumus

$$= \frac{\text{Jumlah variansi}}{\text{Jumlah sampel}} \quad \text{(Sugiyono, 2013:275).}$$

- 1) Nilai signifikasi < 0,05, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama
- 2) Nilai signifikasi atau nilai probabilitas > 0,05, data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik analisis menggunakan uji-t sampel berpasangan yaitu dengan menggunakan sampel yang sama namun pengujian terhadap sampel tersebut dilakukan dua kali dalam waktu yang berbeda. Uji-t ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar terhadap kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI SMK Karya Rini.

Rumus uji-t (t-test) sampel berpasangan (paired sample t-test) menurut adalah sebagai berikut :

$$= \frac{1 - 2}{\sqrt{\frac{1^2}{1} + \frac{2^2}{2} - 2 \left(\frac{1}{\sqrt{1}}\right)\left(\frac{2}{\sqrt{2}}\right)}}$$

(Sugiyono, 2013 :138)

Keterangan :

X1, = Rata-rata sampel 1

X2 = Rata-rata sampel 2

n1 = Jumlah kasus dalam kelompok 1 (data awal)

n2 = jumlah kasus dalam kelompok 2 (data akhir)

X1² = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam kelompok 1

X2² = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam kelompok 2

Untuk uji kesamaan dua rata-rata ternormalisasi dengan kriteria berikut :

- a. Jika nilai signifikasi (sig) atau nilai probabilitasnya > 0.05 maka Ho diterima.
- b. Jika nilai signifikasi (sig) atau nilai probabilitasnya < 0.05 maka Ho diterima.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa pre-test dan post-test kreativitas menggambar desain busana pesta malam.

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SMK Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta yang beralamatkan di Jl Laksda Adisucipto no.86 Yogyakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 1 kelas terdiri dari 12 siswa. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta di kota Yogyakarta yang memiliki bidang studi keahlian seni kerajinan dan pariwisata. Salah satu program studi yang dimiliki ialah keahlian Tata Busana dengan kompetensi keahlian busana butik. Pada pembelajaran Kompetensi keahlian busana butik terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran menggambar busana. Mata pelajaran menggambar busana pada kelas XI yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi busana pesta malam. Materi pelajaran ini ada dalam semester 3 pada setiap hari jumat pada jam pertemuan ke 1-2. Alokasi waktu dalam setiap pembelajaran adalah 2 x 2 jam dengan waktu 45 menit pada 1 jam pelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan kepada siswa kelas XI SMK Karya Rini yang berjumlah 12 siswa, diperoleh melalui tes kreativitas menggambar busana pesta malam. Tes yang dilakukan meliputi pre-test maupun post-test. Perolehan Nilai pre-test dan post-test dilakukan dalam waktu yang berbeda.

1. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet Sebagai Sumber Belajar (Pre-Test)

Nilai pre-test diperoleh dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada hari jumat, 10 april 2015. Nilai ini diperoleh dengan tes kreativitas menggambar busana pesta malam. Hasil analisis deskriptif data pre-test kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar dilakukan dengan bantuan aplikasi Statistical Product and Service Solution (SPSS versi 16.0 for Windows). Hasil analisis deskriptif data memperoleh nilai maksimum 39.00, nilai minimum 18.00, mean 24.83, median 21.00, modus 18.00 dan standar deviasi 7.80. Distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet sebagai sumber belajar

No.	Interval	F	%
1	47.5-56	0	0%
2	38-46.5	2	16.67%
3	28.5-37	3	24.90%
4	18-27.5	7	58.43%
Jumlah		12	100%

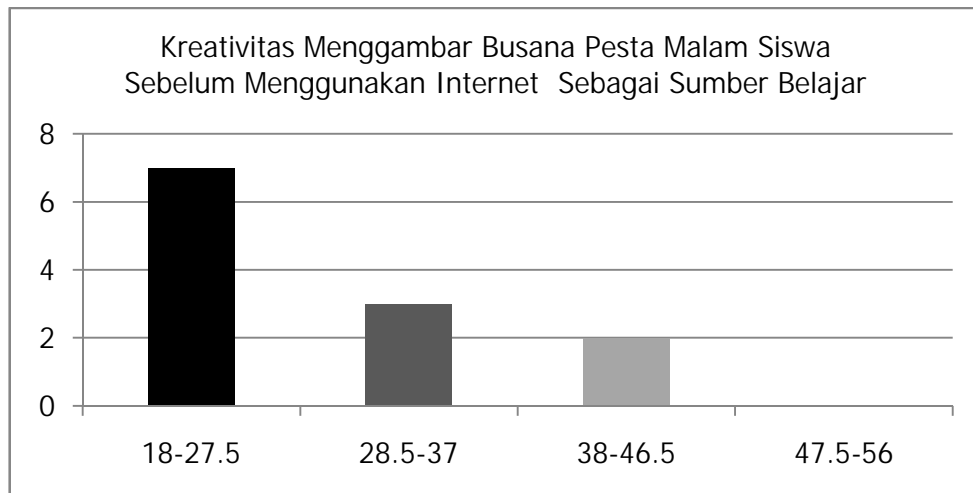
Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar diatas menunjukkan bahwa interval nilai 38-46.5 sebanyak 2 siswa, nilai pada interval 28.5-37 sebanyak 3 siswa, dan nilai pada interval 18-27.5 sebanyak 7 siswa. Berdasarkan distribusi data dan hasil analisis menunjukkan bahwa data mean kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet dengan nilai 24.83 berada pada interval nilai 18-27.5 sebanyak 7 siswa dari 12 siswa dengan prosentase sebesar 58.43%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet berada dalam klasifikasi tidak kreatif.

Perhatikan tabel kategorisasi hasil tes kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet berikut ini:

Tabel 11. Kategori Penilaian Kreativitas menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet sebagai sumber belajar

No.	Interval	F	Klasifikasi
1	47.5-56	0	Sangat kreatif
2	38-46.5	2	Kreatif
3	28.5-37	3	Kurang kreatif
4	18-27.5	7	Tidak kreatif
Jumlah		12	

Berdasarkan perhitungan diatas dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar

Berdasarkan tabel data distribusi frekuensi, kategorisasi penilaian dan diagram yang telah dijabarkan, kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet 16.67% siswa masuk dalam kategori kreatif, 24.90% siswa masuk dalam kategori Kurang Kreatif dan 58.43% siswa masuk dalam kategori tidak kreatif.

2. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet (Post-Test).

Nilai post-test diperoleh dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada hari jumat, 1 mei 2015. Hasil analisis deskriptif data post-test kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet dilakukan dengan bantuan aplikasi Statistical Product and Service Solution (SPSS versi 16.0 for Windows). Hasil analisis deskriptif data memperoleh nilai maksimum 56.00, nilai minimum 36.00, mean 47.33, median 46.00, modus 46.00 dan standar deviasi 6.87.

Distribusi frekuensi kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet

No.	Interval	F	%
1	47.5-56	5	41.65%
2	38-46.5	5	41.65%
3	28.5-37	2	16.70%
4	18-27.5	0	0%
Jumlah		12	100%

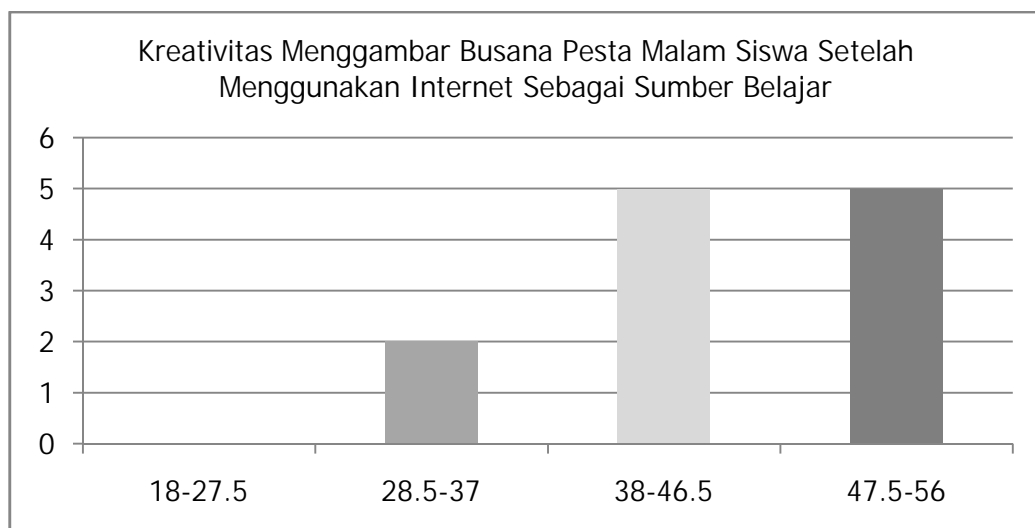
Berdasarkan distribusi data, dapat dijabarkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa pada tes kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet berada pada interval nilai 47.5-56 sebanyak 5 siswa, nilai pada interval 38-46.5 sebanyak 5 siswa, nilai pada interval 28.5-37 sebanyak 2 siswa. Berdasarkan distribusi data dan hasil analisis menunjukkan bahwa data mean kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet dengan nilai 47.33 berada pada interval nilai 47.5-56 sebanyak 5 siswa dari 12 siswa dengan prosentase sebesar 41.65%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet berada dalam klasifikasi sangat kreatif.

Berikut ini adalah kategorisasi hasil tes kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet.

Tabel 13. Kategori Penilaian Kreativitas menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet Sebagai Sumber Belajar

No.	Interval	F	Klasifikasi
1	47.5-56	5	Sangat kreatif
2	38-46.5	5	Kreatif
3	28.5-37	2	Kurang kreatif
4	18-27.5	0	Tidak kreatif
Jumlah		12	

Berdasarkan perhitungan diatas dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet Sebagai Sumber Belajar

Berdasarkan tabel data yang telah dijabarkan, kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar 41.65 % siswa masuk dalam kategori sangat kreatif, 41.65 % siswa masuk dalam kategori kreatif, dan 16.70% siswa masuk dalam kategori kurang kreatif.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian prasyarat analisis data dibuat dengan program bantuan aplikasi Statistical Product and Service Solution (SPSS versi 16.0 for Windows) yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil Uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas Kolmogorov–Smirnov. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yakni jika p value 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika $p \text{ value} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14. Rangkuman Hasil uji normalitas data

No	Data	Nilai K-S	P	Keterangan
1.	Pre test	0.805	$0.535 > 0.05$	Normal
2.	Post test	0.583	$0.886 > 0.05$	Normal

Berdasarkan pengujian normalitas data diatas, diketahui bahwa p value pada pretest dan post test 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian pretest dan post test berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0 for windows digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan.

Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yakni jika p value 0.05 maka varian dari dua kelompok tersebut sama. Sebaliknya p value <0.05 maka variansi dari dua kelompok tersebut tidaklah sama. Hasil homogenitas menggunakan uji F disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varian

Data	Sig	P value	Kesimpulan
Tes Siswa	011	>0.05	Homogen

Berdasarkan Tabel 16, diketahui bahwa p value = 0.011, yang mana nilai $0.011 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji homogen. Berdasarkan perhitungan, diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen sehingga memenuhi persyaratan untuk pengujian hipotesis.

C. Pegujian Hipotesis

Sesudah dilakukan pengujian prasyarat analisis, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Analisis data dilakukan dengan uji t pada data pretest dan post test hasil pengukuran kreativitas menggambar busana pesta malam. Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian.

Kreativitas menggambar busana pesta malam diuji menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% atau $P < 0,05$. Hipotesis yang diajukan adalah: Ada pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa Kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini.

Pengujian hipotesis ini dianalisis menggunakan bantuan komputer program SPSS.16 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Uji t
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	24.8333	12	7.79083	2.24902
Posttest	47.3333	12	6.86670	1.98224

Tabel 17. Paired Samples Correlations
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	12	.446	.146

Tabel 18. Paired Samples Test
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	2.25000 E1	7.75183	2.23776	27.42528	17.57472	10.055	11	.000

Berdasarkan hasil uji-t tersebut, dapat diketahui besarnya t_{hitung} kreativitas menggambar busana pesta malam sebesar 10.055 dengan nilai taraf signifikansi sebesar .000. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan df11, diperoleh t_{tabel} 1.782. Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} (t_{hitung} 10.055 > t_{tabel} 1.782) dan taraf sigifikasi lebih kecil dari 5% ($0.000 < 0.05$).

Hal tersebut berarti bahwa hal tersebut diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana rok siswa Kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas menggambar desain busana pesta malam sebelum dan sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreativitas menggambar desain busana pesta malam siswa kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta.

1. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet (Pre-Test).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai maksimum 39.00, nilai minimum 18.00, dan nilai rata-rata 24.83. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada tes kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet berada pada interval nilai 38-4.5 sebanyak 2 siswa dengan prosentase 16.67% dalam kategori kreatif, interval nilai 28.5-37 sebanyak 3 siswa dengan prosentase 24.90% dalam kategori kurang kreatif, dan interval nilai 18-27.5 sebanyak 7 siswa dengan prosentase 58.43 masuk dalam kategori kurang kreatif.

Penjabaran tersebut menunjukkan bahwa kreatifitas menggambar busana pesta malam sebelum menggunakan internet, sebanyak 16.67% siswa masuk dalam kategori kreatif.

Kreatif yang dimaksud pada indikator kelancaran yang meliputi kelancaran dalam membuat proporsi badan, membuat gambar desain busana pesta malam, pewarnaan dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam. Sedangkan 83.33 % siswa masuk pada kategori tidak kreatif. Hal ini disebabkan oleh kurang lancarnya siswa dalam membuat proporsi wajah dan tangan secara detail karena siswa kekurangan referensi sumber belajar. Terkait dengan hal ini maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta malam. Upaya ini dilakukan dengan menggunakan internet sebagai sumber belajar siswa dalam menggambar busana pesta malam agar hasil kreativitas siswa masuk dalam kategori kreatif dan hasil nilai siswa dapat meningkat.

2. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet (Post-Test).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai maksimum 56.00, nilai minimum 36.00, dan nilai rata-rata 47.33. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada tes kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet berada pada interval nilai 47.5-56 sebanyak 5 siswa dengan prosentase 41.65% dalam kategori sangat kreatif, interval nilai 38-46.5 sebanyak 5 siswa dengan prosentase 41.65% dalam kategori kreatif, dan interval nilai 28.5-37 sebanyak 2 siswa dengan prosentase 16.70% dalam kategori kurang kreatif.

Penjabaran diatas menunjukkan bahwa Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet, sebanyak 83.30 %siswa masuk dalam kategori kreatif pada indikator kelancaran yang meliputi kelancaran dalam membuat proporsi badan, membuat gambar desain busana pesta malam, pewarnaan dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam. Kreativitas siswa dapat berkembang sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar dalam menggambar busana pesta malam. Hal ini dapat terlihat pada hasil desain siswa pada indikator kelacaran dan orisinil. Kelancaran siswa dalam membuat proporsi badan, membuat gambar desain busana pesta malam, pewarnaan gambar desain busana pesta malam dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam.

Gaya/proporsi/pose, gambar desain hiasan, gambar aksesoris, gambar millineris terlihat berbeda antara siswa satu degan siswa lainnya. Selain itu banyaknya referensi gambar desain busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar. Sedangkan 16.70% siswa masuk dalam kategori kurang kreatif pada indikator kelancaran yang meliputi kelancaran dalam pewarnaan gambar desain busana pesta malam dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam. Hal ini disebabkan oleh kurang lancarnya siswa dalam membuat proporsi wajah dan tangan secara detail karena siswa kekurangan referensi sumber belajar. Terkait dengan hal ini maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta malam. Upaya ini dilakukan agar hasil kreativitas siswa masuk dalam kategori kreatif dan hasil nilai siswa dapat meningkat.

3. Pengaruh Penggunaan Internet Siswa Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam.

Pengaruh penggunaan internet siswa dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam dapat diketahui dengan membandingkan nilai sebelum (pre test) menggunakan internet sebagai sumber belajar dan post test sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar.

Hasil analisis uji-t pada penelitian diperoleh besarnya t_{hitung} kreativitas menggambar busana pesta malam sebesar 10.055 dengan nilai taraf signifikansi sebesar .000. Kemudian nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan df_{11} , diperoleh t_{tabel} 1.782.

Nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (t_{hitung} 10.055 > t_{tabel} 1.782) dengan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ($0.000 < 0.05$), maka H_a diterima. Dengan demikian analisis data dengan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta.

Jumlah siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar yang dapat mencapai kategori kreatif sebanyak 2 dari 12 siswa (16.67%) dengan nilai maksimum sebesar 39.00, nilai minimum 18.00 dan nilai rata-rata 24.83. sedangkan sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar sebanyak 10 dari 12 siswa (83.33%) nilai maksimum 56.00, nilai minimum 36.00, dan nilai rata-rata 47.33. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas menggambar desain busana pesta malam sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar meningkat sebesar 22.5 atau sebesar 66.66%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet menunjukkan bahwa kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebanyak 2 siswa dari 12 siswa masuk dalam kategori kreatif dengan prosentase sebesar 16.67% dengan nilai rata-rata 24.83.
2. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet menunjukkan bahwa kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebanyak 10 siswa dari 12 siswa masuk dalam kategori kreatif dengan prosentase sebesar 83.30% dengan nilai rata-rata 47.33
3. Ada pengaruh penggunaan internet siswa dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis uji-t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 10.055 > t_{tabel} 1.782$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar internet berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan internet siswa dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta. Sejalan dengan hal itu diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan sosialisasi kepada pihak sekolah pentingnya penggunaan internet bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam mata pelajaran yang bersifat praktik menggambar ini. Dengan demikian, siswa harus dapat mengambil segi positif dari setiap rangkaian pembelajaran yang diperoleh dari internet sehingga dapat memacu semangat belajar. Begitu pula dengan pihak sekolah harus dapat lebih mengupayakan internet yang telah tersedia sebagai sumber belajar bagi siswa atau media lain sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Saran

1. Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini sebelum menggunakan sumber belajar berupa internet dapat dikembangkan melalui sumber belajar media cetak yang berupa modul, buku pelajaran desain menggambar ataupun kliping majalah desain.
2. Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini sesudah menggunakan sumber belajar berupa internet dapat memanfaatkan koneksi internet yang tersedia di lab komputer dengan pendampingan guru yang lebih intens agar penggunaan internet dapat berdampak positif bagi siswa.

3. Penggunaan sumber belajar internet dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa terutama pada mata pelajaran desain, sehingga siswa diharapkan tidak akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dan wawasan yang dimiliki lebih luas sehingga tercipta kreativitas siswa dalam menggambar desain busana.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Adanya factor koneksi jaringan internet yang kurang mendukung dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan pengambilan data bagi peneliti.
2. Penyesuaian jadwal penelitian yang telah ditentukan dengan pihak sekolah tidak dapat berjalan sesuai semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Ghurub. B. (2011). Menggambar Busana dengan Teknik Kering. Klaten: PT. Intan Sejati
- Andi. (1997) Pengembangan Internet dengan Windows nt Server 4.0. Yogyakarta: Andi Offset.
- Chodiyah, Mamdy.W.A. (1982). Disain Busana. Jakarta: Bagian Proyek Pengadaan Buku Kejuruan Non Teknik.
- Cony Semiawan. (1987). Memupuk Bakat dan Kreatifitas Siswa Sekolah Menengah Petunjuk bagi Guru dan Orangtua. Jakarta: PT.Gramedia.
- Dale Timpe.A. (1987). Seri Manajemen Sumber Daya Manusia Kreativitas. Jakarta: PT. Gramedia Asri Media.
- Douglas & Steve. (1987). Pedoman Belajar Internet. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Dedi Supriadi. (1994). Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK. Bandung: Alfabeta.
- Emzir. (2010). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNY Press.
- Era Retnoningsih. (2008). Belajar Internet Secara Mandiri. Jakarta: Salemba Infotek.
- Fatah Syukur. (2008). Teknologi Pendidikan. Semarang: Rasail Media Group.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). Media Pengajaran. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamzah dan Nina. (2011). Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

- Ibnu.H. (1999). Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Lantip dan Riyanto. (2011). Teknologi Informasi Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media.
- Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saifuddin, Azwar. (2010). Metode Penelitian. Celeban Timur: Pustaka Pelajar.
- Sawitri.S. (2000). Ilustrasi Mode. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY.
- William Stallings. (2011). Komunikasi Data dan Komputer. Jakarta: Salemba Infotek.
- Uswatun.H.,Melly.P.,& Muchamad.N. (2014). Menggambar Busana. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Utami Munandar. (1988). Kreatifitas Sepanjang Masa. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Widarwati.S. (2000). Disain Busana I. Yogyakarta: UPT Perpustakaan UNY.
- Wiharsono.K. (2007). Jaringan Komputer. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yuliani.N.S,& Bambang.S. (2010). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Ideks.
- Z.D. Enna Tamimi. (1982). Trampil Memantas Diri dan Menjahit. Jakarta: PT.Bunda Karya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN
POPULASI DAN SAMPEL

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta Jurusan Tata Busana. Berikut ini adalah daftar nama-nama siswa yang menjadi sampel dalam penelitian:

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Jurusan
1	Apriani Tiarawati	P	XI	Tata Busana
2	Atikah Salsabila	P	XI	Tata Busana
3	Ayu Kusuma	P	XI	Tata Busana
4	Ayu Septiani	P	XI	Tata Busana
5	Devia Meisindi	P	XI	Tata Busana
6	Erviana Natallia Savitri	P	XI	Tata Busana
7	Kurniawati	P	XI	Tata Busana
8	Lisna Yuliningsih	P	XI	Tata Busana
9	Mia Amisiya	P	XI	Tata Busana
10	Mila Nur Apriyani	P	XI	Tata Busana
11	Monika Yolanda A.W	P	XI	Tata Busana
12	Nadia Anista Sari	P	XI	Tata Busana

LAMPIRAN
SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN
PENELITIAN DAN HASIL VALIDASI INSTRUMEN
PENELITIAN

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A
NIP : 19720208 199802 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar
Dalam Mengembangkan Kreatifitas Menggambar Busana
Pesta Malam Siswa Kelas XI Di SMK Karya Rini

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Anik Widyaningsih
NIM : 13513245001
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar
Dalam Mengembangkan Kreatifitas Menggambar Busana
Pesta Malam Siswa Kelas XI Di SMK Karya Rini

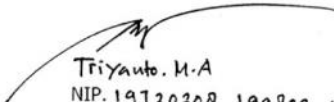
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ 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
Validator,


Triyanto, M.A
NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Anik Widyaningsih

NIM : 13513245001

Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Desain Busana Pesta Malam Siswa Kelas XI Di SMK Karya Rini

No	Validasi	Saran/Tanggapan
		Indikator kelancaran, orisinalitas, &
		data yang disajikan dgn tujuan
		penelitian
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, April 2015

Validator


NIP.

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A
NIP : 19720208 199802 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreatifitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Anik Widyarningsih
NIM : 13513245001
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengaruh Penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam mengembangkan kreatifitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI di SMK Karya Rini.

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 2015

Validator,


Triyanto, M.A

NIP.19720208 199802 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Anik Widyaningsih

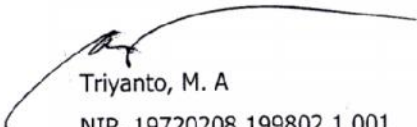
NIM : 13513245001

Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Mengembangkan Kreatifitas Menggambar Desain Busana
Pesta Malam Siswa Kelas XI Di SMK Karya Rini

No	Validasi	Saran/Tanggapan
Komentar Umum/Lain-lain:		

Yogyakarta, April 2015

Validator



Triyanto, M. A

NIP. 19720208 199802 1 001

LAMPIRAN
DATA MENTAH
PENELITIAN PRE-TEST DAN POST-TEST

DATA MENTAH PENELITIAN

NILAI PRE-TEST SISWA

No	Nama Siswa	Nilai				jml	nilai				jml	nilai				jml	nilai			jml
		kelancaran					keluwesan					orisinil					elaborasi			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3						
1	Apriani Tiarawati	3	1	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	2	2	1	5
2	Atikah Salsabila	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	2	2	2	6
3	Ayu Kusuma	3	2	2	1	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	6
4	Ayu Septiani	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	2	2	1	6	1	1	2	4
5	Devia Meisindi	2	1	1	1	5	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	1	1	1	3
6	Erviana Natallia Savitri	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	2	2	1	6	1	1	1	3
7	Kurniawati	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	2	2	1	6	1	1	1	3
8	Lisna Yuliningsih	2	1	1	1	5	2	1	2	1	6	1	2	2	1	6	1	1	1	3
9	Mia Amisiya	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	6
10	Mila Nur Apriyani	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	2	2	2	7	1	1	1	3
11	Monika Yolanda A.W	2	1	1	1	5	2	1	1	2	6	2	2	2	1	7	1	2	1	4
12	Nadia Anista Sari	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	2	2	1	6	1	1	1	3

DATA MENTAH PENELITIAN

NILAI PRE-TEST SISWA

No	Nama Siswa	Nilai				jml	Nilai				jml	Nilai				jml	Nilai			jml
		kelancaran					keluwesan					orisinil					elaborasi			
		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	
1	Apriani Tiarawati	4	4	3	4	15	3	4	4	4	15	4	3	3	4	14	4	4	3	11
2	Atikah Salsabila	4	4	3	3	14	2	4	4	4	14	4	4	3	4	15	4	4	4	12
3	Ayu Kusuma	4	4	3	4	15	3	4	4	4	15	4	3	4	3	14	3	4	3	10
4	Ayu Septiani	3	2	2	2	9	2	2	3	3	10	4	3	3	3	13	3	4	4	11
5	Devia Meisindi	4	4	3	3	14	3	3	3	3	12	4	4	4	3	15	4	4	3	11
6	Erviana Natallia Savitri	4	4	3	3	14	3	4	4	4	15	4	4	4	3	15	3	4	4	11
7	Kurniawati	4	4	2	3	13	3	3	3	3	12	4	4	4	4	16	4	4	3	11
8	Lisna Yuliningsih	4	3	2	3	12	3	4	4	4	15	4	3	3	4	14	3	4	4	11
9	Mia Amisiya	4	3	2	2	11	3	3	4	4	14	4	4	4	4	16	4	4	4	12
10	Mila Nur Apriyani	3	3	2	2	10	2	2	2	2	8	4	3	3	3	13	3	4	3	10
11	Monika Yolanda A.W	4	4	3	3	14	3	3	4	4	14	4	3	3	3	13	3	4	4	11
12	Nadia Anista Sari	3	2	2	2	9	2	2	2	2	8	4	3	3	3	13	4	4	4	12

LAMPIRAN
HASIL PERHITUNGAN STATISTIK

PERITUNGAN STATISTIK DENGAN SPSS

Notes

Output Created		04-Oct-2015 23:26:31
Comments		
Input	Data	D:\ANIK KULIAH\DATA PRETEST POSTEST.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	12
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	User-defined missing values are treated as missing. Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=PRETEST POSTEST /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN MODE SUM /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.000
	Elapsed Time	00:00:00.014

[DataSet0] D:\ANIK KULIAH\DATA PRETEST POSTEST.sa

Statistics			
		PRETEST	POSTEST
N	Valid	12	12
	Mis sin g	0	0
Mean		22.3333	50.1667
Std. Error of Mean		1.29880	1.50672
Median		21.0000	52.0000
Mode		18.00	52.00
Std. Deviation		4.49916	5.21943
Variance		20.242	27.242
Range		12.00	15.00
Minimum		18.00	41.00
Maximum		30.00	56.00
Sum		268.00	602.00

PRETEST					
		Frequ ncy	Perce nt	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	18	3	25.0	25.0	25.0
	19	2	16.7	16.7	41.7
	20	1	8.3	8.3	50.0
	22	2	16.7	16.7	66.7
	26	1	8.3	8.3	75.0
	27	1	8.3	8.3	83.3
	29	1	8.3	8.3	91.7
	30	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

POSTEST					
		Freq uenc y	Perce nt	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	41	1	8.3	8.3	8.3
	42	1	8.3	8.3	16.7
	43	1	8.3	8.3	25.0
	50	1	8.3	8.3	33.3
	51	1	8.3	8.3	41.7
	52	3	25.0	25.0	66.7
	54	2	16.7	16.7	83.3
	55	1	8.3	8.3	91.7
	56	1	8.3	8.3	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

Frequency Table

UJI NORMALITAS DENGAN SPSS NPar Tests

Notes

Output Created		30-Nov-2015 10:07:54
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	12
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing. Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
	Cases Used	
Syntax		NPAR TESTS /K-S(NORMAL)=Pretest Posttest /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.016
	Number of Cases Allowed ^a	157286

Notes

Output Created		30-Nov-2015 10:07:54
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	12
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	User-defined missing values are treated as missing. Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
	Syntax	NPART TESTS /K-S(NORMAL)=Pretest Posttest /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.016
	Number of Cases Allowed ^a	157286

a. Based
on availability of workspace memory.

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	12	24.8333	7.79083	18.00	39.00
Posttest	12	47.3333	6.86670	36.00	56.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		12	12
Normal Parameters ^a	Mean	24.8333	47.3333
	Std. Deviation	7.79083	6.86670
Most Extreme Differences	Absolute	.232	.168
	Positive	.232	.160
	Negative	-.190	-.168
Kolmogorov-Smirnov Z		.805	.583
Asymp. Sig. (2-tailed)		.535	.886
a. Test distribution is Normal.			

HASIL PERITUNGAN T-Test DENGAN SPSS

Notes

Output Created		30-Nov-2015 13:51:13
Comments		
Input	Data	D:\ANIK KULIAH\data ok desember.sav
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	12
Missing Value Handling	Definition of Missing Cases Used	User defined missing values are treated as missing. Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
	Syntax	T-TEST PAIRS=Pretest WITH Posttest (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.015

[DataSet0] D:\ANIK KULIAH\data ok desember.sav

T-TEST

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	24.8333	12	7.79083	2.24902
	Posttest	47.3333	12	6.86670	1.98224

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	12	.446	.146

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	- 2.25000E1	7.75183	2.23776	-27.42528	-17.57472	-10.055	11	.000

LAMPIRAN
SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

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



Certificate No. QSC.00592

Nomor : 0875/H34/PL/2015

14 April 2015

Lamp. : :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Walikota Kota Yogyakarta c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kota Yogyakarta
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kota Yogyakarta
- 6 . Kepala SMK Karya Rini Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Kelas XI di SMK Karya Rini, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Anik Widyaningsih	13513245001	Pend. Teknik Busana - SI	SMK Karya Rini Yogyakarta

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan April s/d Mei 2015.

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

Wakil Dekan I

Dr. Suñaryo Soenarto
NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :
- Ketua Jurusan

LAMPIRAN
HASIL GAMBAR DESAIN BUSANA PESTA MALAM

Gambar Desain Busana Pesta Malam Siswa

Pre-Test

post-test



Gambar Desain Busana Pesta Malam Siswa

Pre-Test

post-test



LAMPIRAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA

Disusun Guna Untuk Kegiatan Penelitian Skripsi DI Smk Karya Rini YHI KOWANI
Yogyakarta



Disusun oleh :

Nama : Anik Widyaningsih
NIM : 13513245001
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : PTBB
Fakultas: Teknik
Univ : Universitas Negeri Yogyakarta

PROGRAM KELANJUTAN STUDI (PKS)
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. IDENTITAS

Nama Sekolah : SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta
Bidang Studi Keahlian : Seni Kerajinan dan Pariwisata
Program Studi Keahlian : Tata Busana
Kompetensi Keahlian : Busana Butik
Kelas/Semester : XI/3
Pertemuan Ke : 1-2
Alokasi Waktu : 2 x 2 jam @45 menit
Standart Kompetensi : Menggambar Busana
Kode Kompetensi : 103.KK.04
Kompetensi Dasar : 1.2 Penyelesaian Pembuatan Gambar
Materi Pembelajaran : Membuat berbagai desain busana dengan kesempatan pesta malam

B. STANDAR KOMPETENSI

Menggambar Busana (Fashion Drawing)

C. KOMPETENSI DASAR

1.2 Penyelesaian Pembuatan Gambar

D. INDIKATOR

1.2.3. Mengidentifikasi teknik penyelesaian gambar busana

1.2.4. Membuat berbagai desain busana sesuai dengan kesempatan pesta malam

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi teknik penyelesaian gambar busana
2. Membuat berbagai desain busana sesuai dengan kesempatan pesta malam

F. MATERI PEMBELAJARAN

1. Teknik penyelesaian gambar busana secara kering dan basah
2. Menggambar busana sesuai kesempatan pesta malam

G. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan:

1. CTL

Metode:

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tes:
 - a. pre-test untuk pertemuan ke-1
 - b. Post-test untuk pertemuan ke-2

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke - I

Strategi Pembelajaran		Metode	Waktu
Pendahuluan:			
Guru: 1. Salam pembuka 2. Presensi 3. Apresiasi 4. Motivasi 5. Pengantar materi	Siswa: 1. Menjawab salam 2. Merespon presensi 3. Pengantar materi 4. Mendengarkan 5. Mengidentifikasi	Ceramah Diskusi Tanya jawab	10 menit
Kegiatan Inti:			
Guru: Eksplorasi: 1. Penyampaian materi busana pesta malam 2. Menyiapkan	Siswa: 1. Mendengarkan materi 2. Menanyakan hal yang belum jelas terkait dengan Pre-Test	Ceramah Diskusi	75 menit

<p>pelaksanaan Pre-Test menggambar busana pesta malam</p> <p>Elaborasi</p> <p>Pembagian soal Pre-test dan Pengantar Pre-Test</p> <p>Konfirmasi</p> <p>Mengambil hasil Pre-test</p>	<p>Menerima soal dan mengerjakan pre-test</p> <p>Mengumpulkan hasil Pre-test</p>	Tanya Jawab	
<p>Penutup:</p> <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesimpulan materi 2. Menyampaikan kegiatan pembelajaran ke-2 3. Salam 	<p>Siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik kesimpulan materi bersama guru 2. Menanyakan hal yang kurang jelas 3. Menjawab salam 	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya Jawab</p>	5 menit
Total Jam			90 menit

Pertemuan ke-II

Strategi Pembelajaran		Metode	Waktu
Pendahuluan:			
<p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Presensi 3. Apresepsi 4. Motivasi 5. Pengantar materi 	<p>Siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Merespon presensi 3. Pengantar materi 4. Mendengarkan 5. Mengidentifikasi 	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya jawab</p>	10 menit

Kegiatan Inti:			
<p>Guru:</p> <p>Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian materi busana pesta malam dan prosedur penggunaan media belajar internet 2. Menyiapkan pelaksanaan Post-Test menggambar busana pesta malam <p>Elaborasi</p> <p>Pembagian soal Post-test dan Pengantar Post-Test</p> <p>Konfirmasi</p> <p>Mengambil hasil Pre-test</p>	<p>Siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan materi 2. Menanyakan hal yang belum jelas terkait dengan Post-Test <p>Menerima soal dan mengerjakan post-test</p> <p>Mengumpulkan hasil Post-test</p>	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya Jawab</p>	75 menit
<p>Penutup:</p> <p>Guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Kesimpulan materi 5. Salam 	<p>Siswa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik kesimpulan materi bersama guru 2. Menanyakan hal yang kurang jelas 3. Menjawab salam 	<p>Ceramah</p> <p>Diskusi</p> <p>Tanya Jawab</p>	5 menit
Total Jam			90 menit

I. MEDIA

1. Bahan ajar berupa power point tentang materi kreativitas menggambar busana pesta malam
2. Laptop
3. LCD

J. SUMBER BELAJAR

1. Desain Busana, Dra. Chodiyah. Dra. Wisri A Mamdy
2. Ilustrasi Mode, Sicilia Sawitri
3. Disain Busana I, Sri Widarwati
4. Menggambar Busana, Dra. Uswatun Hasanah, Dra.Melly Prabawati, Muchamad Noerharyono, S.Pd

K. PENILAIAN

Penilaian Tes Menggambar Kreativitas Busana Pesta Malam

KISI-KISI INSTRUMEN

KREATIVITAS MENGGAMBAR DESAIN BUSANA PESTA MALAM

Variabel penelitian	Indikator	Sub indikator
Kreativitas dalam menggambar desain busana pesta malam	1. Kelancaran	a. Kelancaran dalam membuat proporsi badan b. Kelancaran dalam membuat gambar desain busana pesta malam c. Kelancaran dalam pewarnaan gambar desain busana pesta malam d. Kelancaran dalam penyelesaian gambar desain busana pesta malam
	2. Keluwesan	a. keluwesan dalam menggambar desain busana pesta malam b. keluwesan dalam membuat variasi gaya atau pose

		c. keluwesan dalam menerapkan unsur desain d. keluwesan dalam menerapkan prinsip desain
	3. Orisinil	a. Orisinil dalam menggambar gaya/pose/proporsi b. Orisinil dalam menggambar desain hiasan c. Orisinil dalam menggambar aksesoris d. Orisinil dalam menggambar millineris
	4. Elaborasi	a. kombinasi gambar desain busana pesta malam b. perpaduan unsur desain dengan prinsip desain dalam gambar c. kombinasi warna dalam gambar busana pesta malam

KRITERIA PENILAIAN

KREATIVITAS MENGGAMBAR DESAIN BUSANA PESTA MALAM

Indikator 1 = Kelancaran Menggambar Desain Busana Pesta Malam

1. Kelancaran dalam membuat proporsi badan

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat proporsi, posisi badan atas, gaya tangan dan gaya kaki dengan lancar
3	Dapat membuat proporsi dengan posisi badan atas secara lancar
2	Dapat membuat proporsi dengan gaya tangan dan gaya kaki dengan lancar
1	Tidak dapat membuat proporsi dengan posisi badan atas, gaya tangan dan gaya kaki secara lancar

2. Kelancaran dalam membuat gambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
-------	----------------

4	Dapat membuat gambar desain busana pesta malam mulai dari menggambar proporsi badan, desain busana pesta malam dilanjutkan dengan penyelesaian gambar dengan lancar
3	Dapat membuat proporsi badan dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam secara lancar
2	Dapat membuat penyelesaian gambar dengan lancar
1	Tidak dapat membuat gambar proporsi badan, desain busana dan penyelesaian gambar desain busana pesta malam secara lancar

3. Kelancaran dalam pewarnaan gambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam sesuai dengan nilai gelap terang/cembung cekung, jenis bahan/tekstur bahan secara lancar dan rapi
3	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam dengan pewarnaan tekstur bahan saja yang benar dan rapi
2	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam sesuai dengan nilai gelap terang/cembung cekung, jenis bahan/tekstur bahan dengan hasil yang kurang rapi
1	Dapat menyelesaikan pewarnaan gambar desain busana pesta malam tanpa memperhatikan nilai gelap terang/cembung cekung, jenis bahan/tekstur bahan namun dengan pewarnaan yang rapi

4. Kelancaran dalam penyelesaian gambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat menyelesaikan gambar desain busana pesta malam sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan kurang 5 menit dari waktu yang telah ditentukan
3	Menyelesaikan gambar desain busana pesta malam sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

2	Menyelesaikan gambar desain busana pesta malam lebih 5 menit dari waktu yang telah ditentukan
1	Menyelesaikan gambar desain busana pesta malam lebih 10 menit dari waktu yang telah ditentukan

Indikator 2=keluwesan menggambar desain busana pesta malam

1. keluwesan dalam menggambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat proporsi, menggambar badan, tangan, dan kaki dalam desain busana pesta malam secara lengkap dan luwes
3	Dapat menggambar badan, tangan dan kaki dengan luwes dalam desain busana pesta malam
2	Dapat menggambar badan saja dengan luwes
1	Tidak dapat membuat proporsi, menggambar badan, tangan, dan kaki dalam desain busana pesta malam secara lengkap dan luwes

2. keluwesan dalam membuat variasi gaya atau pose

Nilai	Kriteria Nilai
4	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan, gerak tangan , gerak kaki, dan ekspresi wajah
3	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan, ekspresi wajah dan gerak kaki
2	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan dan ekspresi wajah saja
1	Mampu membuat variasi gaya atau pose badan saja

3. keluwesan dalam menerapkan unsur desain

Nilai	Kriteria Nilai
4	Mampu menerapkan unsur garis, kesatuan dan tekstur dalam menggambar desain busana pesta malam
3	Mampu menerapkan unsur tekstur dalam menggambar desain

	busana pesta malam
2	Mampu menerapkan unsur bentuk dalam menggambar desain busana pesta malam
1	Tidak dapat menerapkan unsur garis, kesatuan dan tekstur dalam menggambar desain busana pesta malam

4. keluwesan dalam menerapkan prinsip desain

Nilai	Kriteria Nilai
4	Menerapkan prinsip keserasian, pusat perhatian, perbandingan dan keseimbangan dalam menggambar desain busana pesta malam
3	Menerapkan prinsip keserasian, perbandingan dan pusat perhatian dalam menggambar desain busana pesta malam
2	Menerapkan prinsip keseimbangan desain saja dalam menggambar desain busana pesta malam
1	Tidak menerapkan prinsip keserasian, pusat perhatian, perbandingan dan keseimbangan dalam menggambar desain busana pesta malam

Indikator 3=Orisinil menggambar desain busana pesta malam

1. Orisinil dalam menggambar gaya/pose/proporsi

Nilai	Kriteria Nilai
4	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar pose badan,wajah, gaya tangan, dan gaya kaki
3	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar pose badan, wajah dan gaya kaki
2	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar pose badan dan wajah
1	Berbeda dengan siswa lain dalam menggambar wajah saja

2. Orisinil dalam menggambar desain hiasan

Nilai	Kriteria Nilai
4	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar desain hiasan leher, badan atas, badan bawah, dan lengan,
3	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar desain hiasan leher, badan atas dan badan bawah
2	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar desain hiasan badan atas dan badan bawah
1	Berbeda dengan siswa lain dalam menggambar desain hiasan badan atas saja

3. Orisinil dalam menggambar aksesoris

Nilai	Kriteria Nilai
4	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar aksesoris rambut, kalung, gelang dan cincin,
3	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar aksesoris rambut, kalung dan gelang
2	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar aksesoris kalung dan gelang
1	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar aksesoris cincin saja

4. Orisinil dalam menggambar milineris

Nilai	Kriteria Nilai
4	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar sepatu, tas, dompet dan ikat pinggang
3	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar sepatu, tas dan dompet
2	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar sepatu dan tas
1	Berbeda dengan siswa yang lain dalam menggambar sepatu saja

Indikator 4=Elaborasi Gambar Desain Busana Pesta Malam

1. kombinasi gambar desain busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis dalam 3 gambar desain yang dikaji dalam menggambar desain busana pesta malam
3	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis dalam 2 gambar desain yang dikaji dalam menggambar desain busana pesta malam
2	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis dalam 1 gambar desain saja yang dikaji dalam menggambar desain busana pesta malam
1	Dapat menggabungkan unsur warna dan garis saja dalam menggambar desain busana pesta malam

2. perpaduan unsur desain dengan prinsip desain dalam gambar desain busana

Nilai	Kriteria Nilai
4	Terdapat perpaduan unsur dan prinsip desain pada bagian badan atas, badan bawah, gaya badan, gaya tangan, gaya kakidalam gambar desain busana pesta malam
3	Terdapat perpaduan unsur dan prinsip desain pada gaya badan, gaya tangan, dan gaya kaki dalam gambar desain busana pesta malam
2	Terdapat perpaduan unsur dan prinsip desain pada gaya badan atas dan badan bawah saja dalam gambar desain busana pesta malam
1	Terdapat perpaduan unsur dan prinsip desain pada gaya tangan dan gaya kaki saja dalam gambar desain busana pesta malam

3. kombinasi warna dalam gambar busana pesta malam

Nilai	Kriteria Nilai
4	Dapat membuat kombinasi warna segitiga pada bagian proporsi,

	styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang
3	Dapat membuat kombinasi warna komplemen (pelengkap) pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang
2	Dapat membuat kombinasi warna analogus pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang
1	Dapat membuat kombinasi warna monokromatis analogus pada bagian proporsi, styling,dengan beberapa tingkatan warna dengan nilai gelap terang

RUBRIK PENILAIAN PRE-TEST DAN POST-TEST
KREATIVITAS MENGGAMBAR DESAIN BUSANA PESTA MALAM

No	Indikator	Nilai
1.	Kelancaran	16
2.	Keluwesannya	16
3.	Orisinil	16
4.	Elaborasi	12
Jumlah Nilai		60

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{6} \times 10$$

Kriteria nilai:

<75 = Tidak Kreatif

>75 - 100 = Kreatif

Yogyakarta, April 2015

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa Penelitian

Istiana S.Pd

Anik Widyaningsi