

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif, bertujuan untuk mengetahui hubungan keterampilan menggambar desain busana dengan minat menjadi desainer pada siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon. Dikatakan bahwa penelitian ini merupakan penelitian korelasi karena penelitian ini dilakukan untuk mencari hubungan pada dua variabel, yaitu variable keterampilan menggambar desain busana dan juga variabel minat menjadi desainer.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sewon yang beralamat di Pulutan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Pemilihan SMK Negeri 1 Sewon sebagai tempat penelitian karena berdasarkan pertimbangan SMK Negeri 1 Sewon merupakan salah satu SMK yang menyediakan mata pelajaran menggambar busana atau desain busana.

2. Waktu penelitian

Dilaksanakan mulai bulan Juni 2017 dengan mengajukan judul skripsi dengan judul “Hubungan Keterampilan Menggambar dengan Minat Menjadi Desainer pada Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon”. Dan dilanjutkan

pada bulan September 2018 dengan melakukan penelitian langsung di SMK Negeri 1 Sewon.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon Program Keahlian Tata Busana dengan jumlah 123 siswa dari jumlah total 4 kelas.

Tabel 3. Populasi penelitian

No.	Kelas	Populasi
1.	XII Busana 1	31
2.	XII Busana 2	29
3.	XII Busana 3	32
4.	XII Busana 4	31
Jumlah populasi		123

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari umlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Probably Sampling* dengan menerapkan *proportionate random sampling*. Dikatakan *proportionate random sampling* karena pengambilan sampel yang memperhatikan pertimbangan unsur-unsur atau kategori dalam populasi penelitian.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan tabel penelitian jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan dari Isaac dan Michael, untuk

tingkat kesalahan 5%. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebesar 123 siswa tetapi pada tabel ini dibulatkan maka diambil populasi sebesar 120. Maka dari tabel penentuan jumlah sampel untuk populasi sebesar $N=120$ dengan tingkat kesalahan 5% dapat diperoleh sampel sebesar 89 siswa. Adapun pembagian sampel untuk setiap kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Pembagian sampel

No.	Kelas	Sampel
1.	XII Busana 1	$\frac{31}{123} \times 89 = 22,43 \rightarrow 22$
2.	XII Busana 2	$\frac{29}{123} \times 89 = 20,98 \rightarrow 21$
3.	XII Busana 3	$\frac{32}{123} \times 89 = 23,15 \rightarrow 24$
4.	XII Busana 4	$\frac{31}{123} \times 89 = 22,43 \rightarrow 22$
Jumlah sampel		89

Langkah-langkah pengambilan sampel penelitian:

- Menentukan jumlah populasi di SMK Negeri 1 Sewon yaitu siswa kelas XII dengan jumlah 123 siswa.
- Mendaftar semua anggota populasi dengan memasukan seluruh nama ke dalam kertas yang kemudian dilipat.
- Masukan kertas tersebut ke dalam suatu kotak atau tempat.
- Ambil kertas didalam kotak secara acak sebanyak jumlah sampel yang tidak digunakan di masing-masing kelas, dengan cara mengurangi jumlah populasi didalam kelas dengan jumlah sampel yang telah ditentukan tiap-

tiap kelas. Sampel yang namanya terambil maka tidak perlu mengikuti proses penelitian.

D. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas (x) adalah keterampilan menggambar desain busana.
2. Variabel terikat (y) adalah minat siswa menjadi desainer.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data berkaitan dengan variabel yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data masing-masing variabel yang maka digunakan kuesioner (angket) dengan jawaban tertutup dan tes unjuk kerja untuk mendapatkan data pada masing-masing variabel. Kuesioner tertutup yang dimaksud adalah peneliti menyediakan beberapa alternative jawaban sehingga responden hanya tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui minat siswa menjadi desainer. Kuesioner berupa pernyataan-pernyataan yang mengarah pada minat menjadi desainer yang ditujukan kepada siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon Program Keahlian Tata Busana. Pengukuran minat dengan skor alternatif jawaban 1–4. Skor total jawaban siswa kemudian akan di kategorikan menjadi 4 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

b. Tes Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja dilakukan untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Dalam penelitian ini tes unjuk kerja digunakan untuk melihat keterampilan menggambar desain busana. Teknik tes digunakan peneliti dengan cara membuat penilaian psikomotor atau hasil belajar berupa keterampilan menggambar desain busana, yang ditujukan kepada siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Sewon Program Keahlian Tata Busana. Penilaian keterampilan diukur dengan penilaian 1–4. Skor total hasil penilaian menggambar desain siswa kemudian akan di kategorikan menjadi 4 kategori yaitu baik, cukup baik, dan kurang baik.

2. Instrumen Penelitian

Secara fungsional kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Instrumen yang digunakan adalah instrument unjuk kerja dan instrumen angket. Seluruh instrument ini akan digunakan pada penelitian Berikut kisi-kisi instrument keterampilan menggambar desain busana yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Menggambar Desain Busana

No.	Indikator	Sub Indikator
1.	Menyiapkan alat dan bahan mendesain busana	a. Menyiapkan alat dan bahan mendesain busana dengan rapih dan cepat.
2.	Menggambar anatomi tubuh (wanita)	a. Menentukan tinggi dan lebar bagian-bagian tubuh wanita dengan sesuai ketentuan dan cepat. b. Menggambar bagian-bagian wajah wanita dengan sesuai ketentuan dan cepat. c. Menggambar bagian-bagian lengan wanita dengan sesuai ketentuan dan cepat. d. Menggambar bagian-bagian kaki dan telapak kaki wanita dengan sesuai ketentuan dan cepat.
3.	Menggambar bagian-bagian busana (pesta)	a. Menggambar bagian-bagian busana pesta sesuai dengan sumber ide dan karakteristik busana pesta dengan cepat.
4.	Pewarnaan dan penyelesaian gambar busana (teknik basah)	a. Mewarnai bagian tubuh, wajah, dan rambut menggunakan cat air dengan sesuai ketentuan dan cepat. b. Mewarnai busana menggunakan cat air berdasarkan karakteristik busana pesta tekstur bahan, warna kain, sesuai arah datang cahaya dengan cepat. c. Mewarnai pelengkap busana menggunakan cat air sesuai arah datang cahaya dengan cepat. d. Pemberian outline menggunakan spidol atau drawing pen dengan rapih dan cepat.

Kisi-kisi instrument penilaian tes unjuk kerja untuk mengetahui keterampilan menggambar desain busana siswa diambil dari ciri individu terampil menurut Ramanto (1991: 2), langkah mendesain yang disebutkan oleh Ernawati (2008: 214), hal yang dapat dijadikan sumber ide yang disebutkan oleh Widarwati (1996: 58), karakteristik busana pesta berdasarkan penggolongan waktu pemakaian yang disebutkan oleh Khayati (1998: 3), dan teori pewarnaan basah yang disebutkan oleh Hasanah (2014: 30). Skala pengukuran yang digunakan dalam instrumen minat menjadi desainer ini adalah skala likert dengan 4 kriteria penilaian. Jumlah penilaian 4 indikator yang dijabarkan menjadi 10 butir dengan skor maksimal 40. Rubrik penilaian dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Rubrik penilaian instrumen penelitian keterampilan menggambar desain busana

	Skor	Deskripsi Kriteria Penilaian	Waktu
1	a. Menyiapkan alat dan bahan mendesain busana		
	4	Jika tepat menyiapkan 8 alat dan bahan mendesain dengan rapih dan dalam waktu 2 menit atau kurang.	5 menit
	3	Jika tepat menyiapkan 5 sampai dengan 7 alat dan bahan mendesain dengan rapih dan dalam waktu 3 menit.	
	2	Jika tepat menyiapkan 2 sampai dengan 4 alat dan bahan mendesain dengan rapih dan dan dalam waktu 4 menit.	
	1	Jika tepat menyiapkan 1 alat atau bahan mendesain dengan rapih dan dalam waktu 5 menit atau lebih.	
2	a. Menentukan tinggi dan lebar bagian-bagian tubuh (wanita)		
	4	Jika menentukan 10 bagian-bagian gambar anatomi tubuh berdasar tinggi dan lebarnya dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 10 menit atau kurang.	15 menit
	3	Jika menentukan 6 sampai dengan 9 bagian-bagian gambar anatomi tubuh berdasar tinggi dan lebarnya dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 11-12 menit.	
	2	Jika menentukan 3 sampai dengan 5 bagian-bagian gambar anatomi tubuh berdasar tinggi dan lebarnya dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 13-14 menit.	
	1	Jika menentukan 1 sampai dengan 2 bagian-bagian gambar anatomi tubuh	

	berdasar tinggi dan lebarnya dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 15 menit atau lebih.	
b. Menggambar bagian-bagian wajah (wanita)		
4	Jika gambar disajikan dengan 6 bagian wajah dengan proporsional dan dalam waktu 5 menit atau kurang.	10 menit
3	Jika gambar disajikan dengan 4 sampai dengan 5 bagian wajah dengan proporsional dan dalam waktu 6-7 menit.	
2	Jika gambar disajikan dengan 2 sampai dengan 3 bagian wajah dengan proporsional dan dalam waktu 8-9 menit	
1	Jika gambar disajikan dengan 1 bagian wajah dengan proporsional dan dalam waktu 10 menit atau lebih.	
c. Menggambar bagian-bagian lengan (wanita)		
4	Jika gambar disajikan dengan 4 bagian lengan dengan sesuai pose dan dalam waktu 5 menit atau kurang.	10 menit
3	Jika gambar disajikan dengan 3 bagian lengan dengan sesuai pose dan dalam waktu 6-7 menit.	
2	Jika gambar disajikan dengan 2 bagian lengan dengan sesuai pose dan dalam waktu 8-9 menit	
1	Jika gambar disajikan dengan 1 bagian lengan dengan sesuai pose dan dalam waktu 10 menit atau lebih.	
d. Menggambar bagian-bagian kaki dan telapak kaki		
4	Jika gambar disajikan dengan 4 bagian kaki yang dengan sesuai pose dan dalam waktu 5 menit atau kurang.	10 menit
3	Jika gambar disajikan dengan 3 bagian kaki yang dengan sesuai pose dan dalam waktu 6-7 menit.	
2	Jika gambar disajikan dengan 2 bagian kaki yang dengan sesuai pose dan dalam waktu 8-9 menit	
1	Jika gambar disajikan dengan 1 bagian kaki yang dengan sesuai pose dan dalam waktu 10 menit atau lebih.	
3	a. Menggambar bagian-bagian busana (busana pesta)	
4	Jika menerapkan 4 bagian busana pesta sesuai hal yang dapat dijadikan sumber ide dan karakteristik busana pesta dalam waktu 15 menit atau kurang.	20 menit
3	Jika menerapkan 3 bagian-bagian busana pesta sesuai hal yang dapat dijadikan sumber ide dan karakteristik busana pesta dalam waktu 16 - 17 menit.	
2	Jika menerapkan 2 bagian-bagian busana pesta sesuai hal yang dapat dijadikan sumber ide dan karakteristik busana pesta dalam waktu 18 - 19 menit.	
1	Jika menerapkan 1 bagian-bagian busana pesta sesuai hal yang dapat dijadikan sumber ide dan karakteristik busana pesta dalam waktu 20 menit atau lebih.	
4	a. Pewarnaan tubuh, wajah, dan rambut (teknik basah)	
4	Jika menyelesaikan pewarnaan dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 15 menit atau kurang.	20 menit

3	Jika menyelesaikan pewarnaan dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 16 - 17 menit.	
2	Jika menyelesaikan pewarnaan dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 18 - 19 menit.	
1	Jika menyelesaikan pewarnaan dengan sesuai ketentuan dan dalam waktu 20 atau lebih.	
b. Mewarnai busana (teknik basah)		
4	Jika menyajikan pewarnaan busana pesta berdasarkan karakteristik busana pesta menggunakan teknik basah dan dalam waktu 20 menit atau kurang.	30 menit
3	Jika menyajikan pewarnaan busana berdasarkan karakteristik busana pesta menggunakan teknik basah dan dalam waktu 21 - 25 menit.	
2	Jika menyajikan pewarnaan busana berdasarkan karakteristik busana pesta menggunakan teknik basah dan dalam waktu 25 - 30 menit.	
1	Jika menyajikan pewarnaan busana berdasarkan karakteristik busana pesta menggunakan teknik basah dan dalam waktu lebih dari 30 menit.	
c. Mewarnai pelengkap busana		
4	Jika mewarnai pelengkap busana menggunakan cat air dengan serasi dan dalam waktu 5 menit atau kurang.	10 menit
3	Jika mewarnai pelengkap busana menggunakan cat air dengan serasi dan dalam waktu 6 - 7 menit.	
2	Jika mewarnai pelengkap busana menggunakan cat air dengan serasi dan dalam waktu 8 - 9 menit.	
1	Jika mewarnai pelengkap busana menggunakan cat air dengan serasi dan dalam waktu 10 menit atau lebih.	
d. Pemberian outline		
4	Jika melakukan pemberian outline menggunakan spidol atau drawing pen dengan rapih dan selesai dalam waktu 3 menit atau kurang.	5 menit
3	Jika melakukan pemberian outline menggunakan spidol atau drawing pen dengan rapih dan selesai dalam waktu 4 menit.	
2	Jika melakukan pemberian outline menggunakan spidol atau drawing pen dengan tidak rapih dan selesai dalam waktu 5 menit.	
1	Jika tidak selesai melakukan pemberian outline menggunakan spidol atau drawing pen dengan rapih dalam waktu 5 menit.	

Keterangan:

Sangat baik = 4

Kurang baik = 2

Baik = 3

Tidak baik = 1

Kisi-kisi instrument minat menjadi desainer yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat menjadi Desainer

No.	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item
1.	Unsur Kognisi (mengenai), yaitu adanya informasi mengenai profesi desainer	a. Pengetahuan mengenai desain busana b. Pengetahuan mengenai pembuatan pola c. Pengetahuan mengenai tekstil d. Pengetahuan mengenai draping e. Pengetahuan mengenai detail busana f. Pengetahuan mengenai sejarah busana g. Pengetahuan mengenai aliran mode h. Pengetahuan mengenai profesi desainer	1 1 1 1 1 1 1 3
2.	Unsur Emosi (perasaan), yaitu perhatian yang lebih besar terhadap profesi desainer	a. Rasa senang terhadap menggambar desain busana b. Rasa senang terhadap pembuatan pola c. Rasa senang terhadap tekstil d. Rasa senang terhadap pembuatan draping e. Rasa perhatian terhadap detail-detail busana f. Ketertarikan terhadap sejarah busana g. Ketertarikan terhadap aliran mode h. Ketertarikan terhadap profesi desainer	1 1 1 1 1 1 1 3
3.	Unsur Konasi (kehendak), yaitu kemampuan dan hasrat untuk menjadi desainer	a. Usaha memperdalam penerapan unsur dan prinsip desain busana. b. Usaha memperdalam pengetahuan tentang tekstil c. Usaha memperdalam kemampuan pemilihan detail-detail busana d. Usaha menguasai pembuatan pola e. Usaha menguasai teknik draping f. Usaha memperdalam pengetahuan tentang siluet busana g. Usaha memperdalam pengetahuan aliran mode h. Usaha menjadi desainer	2 1 1 1 1 1 1 2

Kisi-kisi instrumen angket minat menjadi desainer diambil dari unsur-unsur minat berdasarkan pendapat Bigot yang dikutip oleh Abror (1993:112), tugas utama desainer, dan syarat-syarat seorang perancang busana yang disebutkan oleh Widarwati (1996: 84) Skala pengukuran yang digunakan dalam instrumen minat menjadi desainer ini adalah skala likert dengan 4 alternatif jawaban sehingga responden tinggal memberikan tanda (✓) pada jawaban yang sudah tersedia. Jumlah penilaian 3 indikator yang dijabarkan menjadi 30 butir dengan skor maksimal 120. Keterangan:

Tabel 8. Skor alternatif jawaban penelitian minat menjadi desainer

Alternatif Jawaban	Skor Item Pernyataan
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Penelitian

a. Validitas Isi

Validitas isi instrumen diperoleh dengan cara mengkonsultasikan butir-butir instrumen yang telah disusun kepada para ahli (*Judgment Expert*). Para ahli yang ditunjuk adalah beberapa ahli dan praktisi sesuai dengan bidangnya masing-masing, dengan tujuan untuk mendapatkan keterangan apakah maksud kalimat dalam instrumen dapat dipahami oleh responden dan butir-butir tersebut dapat menggambarkan indikator-indikator setiap variabel. Pada penelitian ini instrumen yang divalidasi yaitu instrumen penilaian

keterampilan menggambar desain busana dan instrumen minat menjadi desainer. Instrumen penilaian di nyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian apabila ahli atau *judgement expert* menyatakan layak.

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 dan menyatakan bahwa instrumen tidak layak digunakan sebagai alat penilaian.

Hasil validitas lembar penilaian sikap berdasarkan pendapat para ahli yaitu dua ahli materi diperoleh pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 10. Hasil penilaian validasi para ahli

Instrumen	Kualitas	Jumlah Ahli
Angket	Layak	2
	Tidak Layak	0
Tes Unjuk Kerja	Layak	2
	Tidak Layak	0

Berdasarkan Tabel 10. disimpulkan bahwa lembar penilaian keterampilan menggambar desain busana dan lembar penilaian minat menjadi desainer layak untuk pengambilan data.

b. Validitas Konstruk

Sugiyono (2013: 168) menjelaskan, bahwa “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data mengukur itu valid”. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang

seharusnya diukur. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian ini adalah rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson:

$$r_{xy} = \frac{N \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{N \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2015: 228)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah skor butir dan skor total

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui bahwa suatu pernyataan itu dinyatakan valid atau tidak valid yaitu jika $r_{xy} \geq 0,30$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{xy} < 0,30$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas pada variabel minat menjadi desainer disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Minat Menjadi Desainer

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
Butir 1	0,508	0,3	Valid
Butir 2	0,534	0,3	Valid
Butir 3	0,515	0,3	Valid
Butir 4	0,558	0,3	Valid
Butir 5	0,534	0,3	Valid
Butir 6	0,656	0,3	Valid
Butir 7	0,502	0,3	Valid
Butir 8	0,688	0,3	Valid
Butir 9	0,600	0,3	Valid
Butir 10	0,558	0,3	Valid
Butir 11	0,489	0,3	Valid
Butir 12	0,543	0,3	Valid
Butir 13	0,520	0,3	Valid
Butir 14	0,711	0,3	Valid
Butir 15	0,717	0,3	Valid
Butir 16	0,515	0,3	Valid
Butir 17	0,453	0,3	Valid
Butir 18	0,663	0,3	Valid
Butir 19	0,688	0,3	Valid
Butir 20	0,684	0,3	Valid
Butir 21	0,684	0,3	Valid
Butir 22	0,508	0,3	Valid
Butir 23	0,652	0,3	Valid
Butir 24	0,585	0,3	Valid
Butir 25	0,549	0,3	Valid
Butir 26	0,664	0,3	Valid
Butir 27	0,712	0,3	Valid
Butir 28	0,679	0,3	Valid
Butir 29	0,552	0,3	Valid
Butir 30	0,684	0,3	Valid

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada uji validitas minat menjadi desainer diketahui semua pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Adapun hasil uji validitas pada variabel keterampilan menggambar desain busanadisajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Keterampilan Menggambar Desain Busana

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
Menyiapkan alat dan bahan	0,512	0,3	Valid
Menggambar anatomi tubuh1	0,594	0,3	Valid
Menggambar anatomi tubuh2	0,702	0,3	Valid
Menggambar anatomi tubuh3	0,738	0,3	Valid
Menggambar anatomi tubuh4	0,818	0,3	Valid
Menggambar anatomi tubuh5	0,812	0,3	Valid
Menggambar bagian busana	0,702	0,3	Valid
Pewarnaan dan penyelesaian1	0,644	0,3	Valid
Pewarnaan dan penyelesaian2	0,680	0,3	Valid
Pewarnaan dan penyelesaian3	0,752	0,3	Valid

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada uji validitas diketahui semua pertanyaan dalam tes unjuk kerja keterampilan menggambar desain busana dinyatakan valid karena $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$.

e. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes dapat diteskan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil. Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah rumus *Alpha Cronbach* menggunakan *software SPSS version 22* yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_{bi}^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_{bi}^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 = Varians total

(Arikunto: 2013, 122)

Tabel 13. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen

Instrumen	<i>Alpha Cronbach</i>
Angket	0,946
Tes Unjuk Kerja	0,905

Instrumen dapat di katakan mempunyai reliabilitas apabila nilai kriteria soal yang digunakan dalam instrument 0,6 sampai dengan 1,00. Perhitungan tersebut menyatakan bahwa lembar penilaian keterampilan menggambar desain busana dan lembar penilaian minat menjadi desainer layak untuk pengambilan data.

G. Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan suatu langkah penting dalam suatu penelitian. Penelitian ini adalah penelitian korelasi yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan keterampilan menggambar desain dengan minat siswa menjadi desainer pada siswa kelas XII SMK Negeri 1 Sewon. Pada penelitian ini data yang dinilai adalah data variabel bebas yaitu keterampilan menggambar desain (x), dan variabel terikat adalah variabel terikat adalah minat siswa menjadi desainer (y).

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Analisis

statistika deskriptif meliputi nilai yang sering muncul (*modus*), rata-rata (*mean*), standar deviasi ideal, nilai maksimum, dan nilai minimum. Penyajian data pada analisis deskriptif ini menggunakan distribusi frekuensi, diagram batang dan lingkaran. Berikut rumus perhitungan menggunakan dasar mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi), yaitu:

$$Mi = 0,5 \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SDi = 1/6 \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

Deskripsi data selanjutnya adalah menentukan kecenderungan masing-masing variabel. Pengkategorian dilakukan berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi ideal. Adapun berdasarkan kriteria yang dipakai pada kategori jawaban responden, maka untuk lebih memudahkan digunakan 3 kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Cara pengkategorian data berdasarkan rumus dari Djemari Mardapi (2008: 123) adalah sebagai berikut:

- a. Sangat Tinggi : $X \geq M + 1,5 SD$
- b. Tinggi : $M \leq X < M + 1,5 SD$
- c. Rendah : $M - 1,5 SD \leq X < M$
- d. Sangat Rendah : $X \leq M - 1,5 SD$

Pengkategorian dapat dikatakan “sangat tinggi” jika skor lebih besar dari mean ideal (rata-rata ideal) + 1,5 kali standar deviasi ideal (SDi). Sedangkan dikatakan “tinggi” jika Skor berada diantara mean ideal (rata-rata ideal) dan mean ideal (rata-rata ideal) + 1,5 kali standar deviasi ideal (SDi). Dikatakan “rendah” jika skor berada diantara mean ideal dikurangi 1,5 kali standar

deviasai ideal (SDi) dan Mean ideal. Dan dikatakan “sangat rendah” jika skor kurang dari mean ideal dikurangi 1,5 standar deviasi ideal (SDi).

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh merupakan distribusi normal atau tidak. uji normalitas data perlu dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan variabel memiliki distribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk ketepatan pemilihan uji statistik apakah yang digunakan. Perhitungan menggunakan rumus kolmogorow smirnov dengan bantuan *SPSS versi 22*, dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = 1,36 \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P>0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P<0,05$) maka data dikatakan tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X dan variabel Y memiliki hubungan linier atau tidak. Uji linieritas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi. Kriteria untuk uji linieritas yang digunakan adalah dengan melihat tabel ANOVA output dari software *SPSS versi 22*. Kriteria yang digunakan yaitu jika nilai signifikansi $p > 0,05$ maka hubungan antara kedua variabel linear. Sebaliknya nilai signifikansi $p < 0,05$ maka tidak terjadi hubungan yang linear antara kedua variabel.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis menggunakan *korelasi product moment*. Pengujian hipotesis menggunakan *korelasi product moment* dapat dilakukan karena data yang diperoleh telah memenuhi syarat normalitas data. *Korelasi product moment* digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya hubungan antar variabel yang diteliti yaitu variabel bebas (keterampilan menggambar desain busana) dengan variabel terikat (minat menjadi desainer). Dalam pengujian hipotesis menggunakan rumus korelasi product moment ini digunakan bantuan software *SPSS versi 22* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{N \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

(Sugiyono, 2015: 228)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor butir

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$\sum XY$ = Hasil Perkalian dari Total Jumlah skor butir dan skor total

Setelah ditemukan harga r_{xy} kemudian di bandingkan dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5 % atau 0,05, maka hipotesis diterima jika r hitung lebih besar daripada r tabel sedangkan hipotesis ditolak jika r hitung lebih kecil daripada r tabel. Dengan kata lain H_a diterima dan H_o ditolak.