

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

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

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

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

2. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya
(Azhar Arsyad, 2011:71)

3. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

4. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- a. Pilihan media tradisional
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - 8) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- b. Pilihan media teknologi mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
 - 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelijen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

5. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Media gambar sesuai kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Menurut Azhar Arsyad (2011) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar *representasi* seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.

Menurut Arief Sadiman, dkk (2011: 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

b. Kriteria Pemilihan Media Gambar

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
- 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
- 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
- 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting.
- 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
- 6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.
- 7) Ukuran Perbandingan penting pula. Hal ini sebagai pembeda dari ukuran gambar dengan ukuran sebenarnya.
(<http://pustaka.ut.ac.id>)

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) gambar yang baik pada lazimnya dapat menggunakan kriteria-kriteria antara lain :

- 1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya.
- 2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.

- 3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb.
- 4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan.
- 5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran.
- 6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal yang lain diungkapkan bahwa dalam menggunakan media gambar ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu pertama, memproduksi sendiri berdasarkan rancangan (desain) yang telah dibuat sebelumnya dan kedua, dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari internet, buku, jurnal, majalah dan bahan cetak lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, teori yang digunakan sebagai indikator penilaian media gambar yang akan dikembangkan menggunakan kajian teori Arif S. Sadiman, dkk yang meliputi keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, perbuatan, fotografi, dan artistik.

c. Kelebihan dan Kekurangan dari Media Gambar

- 1) Kelebihan media gambar

Menurut Dina Indriana (2011:64-65) media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum

digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:29-31) beberapa kelebihan media gambar antara lain :

- a) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus

Media pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga mempunyai kelebihan atau manfaat. Menurut Roestijah NK yang dikutip dari Muh. Asdam (1984) manfaat tersebut antara lain :

- a) Menambah dan meningkatkan perhatian anak

- b) Mencegah verbalitas
 - c) Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung
 - d) Membantu menumbuhkan pikiran/ pengertian yang teratur dan sistematis
 - e) Mengembangkan sikap eksploratif
 - f) Berorientasi pada lingkungan dan memberi kemanfaatan dalam pengamatan
 - g) Membangkitkan motivasi kegiatan belajar serta memberikan pengalaman yang menyeluruh
- 2) Kelemahan media gambar

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu :

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut Daryanto (2011:101) kelemahan-kelemahan dari media gambar antara lain:

- (1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- (2) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.

- (3) Gambar bagaimanapun indahnyapun tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

d. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006:4)

Media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip relevansi, (b) konsistensi, dan (c) kecukupan.

Prinsip relevansi artinya materi pembelajaran hendaknya relevan memiliki keterkaitan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi artinya adanya keajegan antara bahan ajar dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya (Akhmad Sudrajat, 2008)

Ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam penyusunan media pembelajaran. Prosedur itu meliputi: (1) memahami standar isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran; (2) mengidentifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan pemahaman terhadap poin 1; (3) melakukan pemetaan materi; (4) menetapkan bentuk penyajian; (5) menyusun struktur (kerangka) penyajian; (6) membaca buku sumber; (7) mendraf (memburam) bahan ajar; (8) merevisi (menyunting) bahan ajar; (9) mengujicobakan bahan ajar; dan (10) merevisi dan menulis akhir (finalisasi) (Zulkarnain Idiran, 2008).

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011), penyusunan prosedur pengembangan media pendidikan meliputi:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional.
- 3) Merumuskan butir-butir materi yang mendukung tercapainya tujuan.
- 4) Mengembangkan alat dan mengukur keberhasilan.
- 5) Menulis naskah media.
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

B. Tinjauan Tentang Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran dan bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 Tentang Garis-garis Besar Haluan Negara dalam Utami Munandar (1992,46) sebagai berikut :

“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu dan efisiensi kerja”.

Perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, oleh karena itu hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan

perilaku kreatif-produktif disamping pemikiran logis dan penalaran.

Menurut Utami Munandar (1992,47) menjelaskan bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsure-unsur yang ada dapat berupa pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama masa hidupnya.

Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rodes yang menyebut hal ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) serta lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif. Selanjutnya Utami Munandar menjelaskan teori empat P tersebut bahwa: terdapat dua teori tentang pembentukan pribadi kreatif yang digunakan sebagai landasan perencanaan program pendidikan anak berbakat yaitu teori psikoanalisis dan teori humanistik. Teori tentang *press* pada kreativitas anak, agar dapat terwujud adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik). Di dalam proses kreatif terdapat dua teori yaitu teori Wallas dan teori belahan otak kanan dan kiri. Dalam teori Wallas ada empat proses kreatif yaitu : persiapan, inkubasi, iluminasi, vertifikasi. Pada umumnya orang lebih dikuasai oleh belahan otak kanan yang berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif, jika memiliki kondisi

pribadi dan lingkungan yang menunjang (*press*), atau lingkungan yang memberi kesempatan/peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan survey kepustakaan, Dedi Supriadi (1994,54) mengidentifikasi ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu terbuka terhadap pengalaman baru, bebas dalam menyatakan pendapat, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas, mempunyai minat yang luas serta tekun dan tidak mudah bosan.

Penentuan kriteria kreativitas menurut Amabile dalam (1994:12) menyangkut tiga dimensi, yaitu dimensi proses, person dan produk kreatif. Dengan menggunakan proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses itu dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Dalam penelitian ini kriteria kreativitas ditentukan pada dimensi person. Pengertian person sebagai kriteria kreativitas identik dengan apa yang oleh Guilford disebut kepribadian kreatif yang pada intinya meliputi: dimensi kognitif (yaitu bakat) dan dimensi non-kognitif (minat, sikap, dan kualitas temperamental). Menurut teori ini, orang-orang kreatif

mempunyai cirri-ciri yang sangat signifikan berbeda dengan orang-orang yang kurang kreatif.

Menurut Guilford yang dikutip dalam Dedi Supriadi (1994:7) kreativitas yang melibatkan proses berpikir secara divergen, menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- a. Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
- d. Penguraian (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang terinci.
- e. Perumusan kembali (*Redefinition*), adalah kemampuan untuk merumuskan kembali suatu gagasan.

Sedangkan Rhodes dalam Utami Munandar (1987:1) menyebutkan 4ciri kreativitas sebagai *Four P's Creativity* atau 4P, yaitu:

- a. *Person*, merupakan keunikan individu dalam pikiran dan ungunya.
- b. *Process*, yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir.
- c. *Press*, merupakan situasi kehidupan dan lingkungan sosial yang member dorongan untuk menampilkan tindakan kreatif.
- d. *Product*, diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan karya yang baru dan orisinal serta bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda. Begitu juga dengan ciri-ciri individu yang mempunyai bakat kreatif, ciri-ciri tersebut bervariasi sesuai dengan keunikan tersendiri. Meskipun demikian ada beberapa

kecenderungan yang sama yang kemudian dijadikan ciri-ciri umum dari individu kreatif yaitu:

a. Kelancaran (*Fluency*)

Adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, meliputi mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri dan panjang akal.

b. Keluwesan (*Flexibility*)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemcahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi : mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.

c. Keaslian (*Originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi : memberikan respon untuk suatu hal, mempunyai daya imajinasi yang aktif.

d. Keterperincian (*Elaboration*)

Kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, meliputi: bebas berpendapat dan merinci sesuatu selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

3. Pengukuran Kreativitas

Tes kreativitas memiliki sudut pandang penilaian yang berbeda dengan tes intelegensi. Tes kreativitas mengukur kemampuan berfikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban benar atau salah, sedangkan tes intelegensi mengukur kemampuan berfikir konvergen.

Menurut Utami Munandar (1992:35-36) alat ukur atau tes yang digunakan untuk menelusuri anak berbakat antara lain:

- a. Tes *inteligensi* untuk mengukur kemampuan intelektual.
Tes *inteligensi* dapat berupa tes *inteligensi* kelompok (seperti Tes Inteligensi Kolektif Indonesia) dan tes *inteligensi* perorangan (seperti tes *Wechsler Intelligence Scale for Children* Adaptasi Indonesia); dapat terdiri dari hanya satu jenis tugas (seperti tes *Progressive Matrices*), dan dapat meliputi sejumlah subtes yang masing-masing mengukur aspek *inteligensi* yang berbeda.
- b. Tes kreativitas untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif.
Tes kreativitas dapat bersifat verbal, jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk kata-kata atau bersifat figural, jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk gambar
- c. Tes prestasi belajar untuk mengukur hasil belajar anak yang mencerminkan juga motivasi anak untuk belajar anak untuk belajar secara tanggung jawabnya terhadap tugas.
Prestasi belajar anak dapat dinilai dari angka rapor atau dari tes prestasi belajar baku. Kelebihan dari angka rapor ialah bahwa angka rapor berdasarkan hasil prestasi belajar hanya menunjukkan hasil sesaat. Jika kebetulan anak pada waktu pengetesan berada dalam kondisi kurang sehat, maka hal itu dapat mempengaruhi hasil tesnya.

Menurut Utami Munandar (1999) tes yang digunakan untuk mengukur kreativitas antara lain:

- a. Tes Berfikir Kreatif dari Torrance disebut dengan *The Torrance Test Of Creative Thinking* (TTCT).

Terhadap empat indikator berfikir kreatif yang diukur melalui tes ini yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi (Dedi

Supriadi, 1994). Tes ini dapat digunakan mulai tingkat TK sampai Perguruan Tinggi yang terdiri dari tes verbal dan tes gambar (figural).

b. Tes Kreativitas Verbal (TKV)

Secara operasional tes kreativitas verbal dirumuskan sebagai suatu proses yang tercermin dari kelancaran, keluwesan, dan orisinal dalam berfikir. Tes kreativitas verbal terdiri dari enam subtes yang semuanya mengukur dimensi berfikir divergen secara verbal namun menghasilkan produk yang berbeda dalam masing-masing sub-tes. Keenam sub-tes tersebut adalah permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya.

c. Tes Kreativitas Figural (TKF)

Tes kreativitas figural merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance. Adapun perbedaan penilaian tes kreativitas figural dengan verbal yaitu selain mengukur aspek kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas, dalam tes kreativitas figural juga mengukur aspek elaborasi yaitu menambahkan, melengkapi, atau mengembangkan suatu bentuk agar menjadi lebih variatif dan menarik. Tes kreativitas figural merupakan tes dengan cara melengkapi, menambahkan atau mengembangkan suatu bentuk melalui coretan-coretan yang berupa gambar. Tes ini dilakukan dengan penyelesaian yang singkat sebagai

contoh yaitu 10 menit, dapat diberikan dalam kelompok dan materialnya sangat sederhana.

d. Skala Sikap Kreatif

Skala sikap kreatif merupakan tes yang mengukur berdasarkan aspek sikap kreatif yang tercermin dari ciri-ciri pribadi kreatif yaitu keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berfikir, kebebasan dalam melengkap diri, menghargai fantasi, minat terhadap kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri dan kemandirian dalam memberi pertimbangan. Tes ini diadaptasi dari “*Creative Attitude Survey*” yang disusun oleh Schaefer yang disusun untuk siswa SD dan SMP yang dilakukan dalam waktu 15 menit dengan pilihan jawaban ya atau tidak.

e. Skala Penilaian Anak Berbakat oleh Guru

Skala penilaian ini ditujukan sebagai alat identifikasi kreativitas yang digunakan oleh guru. Skala penilaian anak berbakat terdiri dari empat sub skala yaitu ciri kemampuan intelektual umum, ciri pengikatan diri terhadap tugas (motivasi), ciri kreativitas dan ciri kepemimpinan. Alternatif jawaban yang digunakan dalam tes adalah jarang atau tidak pernah, kadang-kadang, sering, hampir selalu dan tidak tahu atau ragu-ragu.

Dalam tes kreativitas, landasan teori atau konstruk yang digunakan sangat penting. Kelebihan tes kreativitas adalah mampu mengungkap sebanyak mungkin informasi mengenai apa yang ingin

diketahui, dapat diberlakukan untuk jumlah subyek yang besar dalam waktu yang singkat, indikator kreativitas lebih operasioal, spesifik dan terukur. Sedangkan kelahannya adalah berbagai jenis tes kreativitas bertolak dari definisi, konstruk, dan indikator yang berbeda tentang kreativitas, skor tes kreativitas yang tinggi belum menjadi jaminan bahwa seseorang mampu menampilkan kreativitas yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa masing-masing penilaian memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelima penilaian tersebut masing-masing dapat dilakukan untuk mengukur kreativitas sesuai dengan apa yang seharusnya diukur, baik pribadi, proses, maupun produk kreativitasnya.

Dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam mendesain busana, peneliti menggunakan tes kreativitas figural (TKF). Tes ini dimaksudkan untuk menilai kreativitas suatu produk berupa karya kreatif desain busana yang mengukur aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan aspek elaborasi. Metode ini secara langsung dapat mengukur kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif yang dihasilkan siswa dalam mendesain busana.

C. Mata Diklat Menggambar Busana

Menggambar busana adalah menggambar sketsa model dengan menggunakan ide-ide dan menerapkannya pada kertas gambar (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004:3). Mata diklat ini termasuk mata diklat produktif, materi pelajaran yang diberikan baik teori maupun praktek, (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004:10).

Pelajaran menggambar busana merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan keterampilan menggambar busana di bidang tata busana. Menggambar busana mulai diajarkan dari kelas X sampai kelas XII dengan materi yang berbeda-beda sesuai tingkatannya.

Tabel 01. Silabus Mata Diklat Menggambar Busana

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
1.1 Memahami Bentuk-bentuk bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar busana dikutip sesuai dengan permintaan pelanggan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengetahuan dasar menggambar meliputi: unsure-unsur disain, prinsip-prinsip disain dan bagian-bagian busana
1.2 Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporsi tubuh dibuat dengan benar menurut perbandingan tubuh yang ideal sesuai anatomi ▪ Gambar busana dipindahkan pada proporsi tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengetahuan tentang bentuk proporsi tubuh secara anatomi ▪ Pengetahuan tentang bentuk proporsi tubuh wanita dewasa dan anak-anak
1.3 Menerapkan teknik pembuatan disain busana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gambar busana diselesaikan sesuai dengan kebutuhan ▪ Hasil gambar busana sesuai dengsn permintaan pelanggan/ pemesan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisa disain ▪ Penyelesaian gambar meliputi: mengarsir dan pewarnaan ▪ Disain sketsa ▪ Disain produksi I dan II ▪ Disain sajian

1.4 Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gambar busana dipindahkan pada proporsi tubuh ▪ Gambar busana diselesaikan dengan teknik kering (Pensil Warna) ▪ Gambar busana diselesaikan dengan teknik basah (cat air) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembuatan disain sajian ▪ Pembuatan disain produksi I dan II ▪ Pembuatan disain sketsa ▪ Pembuatan disain busana kerja, desain busana pesta, disain busana daerah dan modifikasi
-----------------------------------	---	---

Sumber: silabus SMK Negeri 3 Pacitan

Pelajaran menggambar busana mulai dari kelas X dominan dilakukan dengan praktek, sehingga pelajaran keterampilan biasanya diajarkan di kelas yang memiliki fasilitas yang sesuai dengan mata pelajarannya. Secara filosofi, inti dari SMK adalah kegiatan belajar mengajar di kelas, bengkel, dan laboratorium (Suharsimi Arikunto, 1984).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan/ disain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Disain busana harus dapat mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:2), disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Disain ada dua macam, meliputi: 1) disain struktur yaitu disain yang wajib ada pada

setiap rancangan berupa siluet S, A, H, I, Y dan siluet *bustle*; 2) disain hiasan yaitu disain untuk memperindah disain struktur berupa bentuk krah, saku, pita hias, kancing, dll.

Dalam pembuatan disain busana, perlu pengetahuan mengenai unsur dan prinsip disain. Unsur-unsur disain menurut Sri Widarwati (2000:7) adalah segala sesuatu untuk menyusun suatu rancangan yang meliputi; garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, tekstur. Sedangkan prinsip-prinsip disain adalah penyusunan unsur-unsur disain sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Prinsip disain meliputi keserasian, perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

Langkah-langkah untuk menggambar desain busana menurut Afif Ghurub Bestari (2011) adalah sebagai berikut :

1. Tentukan pose yang diinginkan. Kemudian, buatlah proporsi tubuh dengan garis tipis pada kertas gambar. Bagian-bagian tubuh yang digambar meliputi wajah dan bagian-bagiannya, serta kaki. Wajah terdiri atas mata dan alis, hidung, mulut, telinga, alis, dan dilengkapi rambut pada kepala. Tangan terdiri atas lengan, siku, pergelangan tangan, telapak tangan, dan jari-jari tangan.

Pastikan bahwa proporsi yang dibuat sudah benar perbandingan dan seimbang posenya.

2. Buatlah gambar desain busana pada proporsi tubuh mulai dari bagian atas busana kemudian turun ke bawah sesuai dengan pose. Selanjutnya, isilah gambar desain busana dengan efek volume dan lekukan pada bagian-

bagian tertentu sesuai dengan bentuk busana dan pose. Kemudian lengkapi detail-detailnya, seperti wajah, rambut, aksesoris, motif, dan setikan-setikannya.

3. Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan, kemudian pertebal gambar desain dengan pensil.
4. Warnai gambar dengan menggunakan pensil warna yang sudah diraut ujungnya. Pewarnaan dimulai dari pewarnaan kulit, wajah, rambut. Setelah selesai baru mewarnai tekstur busana dan pelengkap busana.
5. Penyempurnaan desain busana.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip disain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana. Dalam penilaian kreativitas mendesain, indikator penilaian meliputi proporsi tubuh dan bagian-bagian tubuh, desain busana, penyelesaian warna.

D. Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)

Menurut Sugiyono (2010 : 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall yang dikutip Sugiyono (2010 : 9) penelitian (*research and*

development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, penelitian dan pengembangan (R & D) dalam pembelajaran adalah suatu penelitian untuk menghasilkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan prosedur atau langkah-langkah kegiatan. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain sebagainya.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan oleh Tim Puslitjaknov (2008), peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada setiap tahapan dalam pengembangan, menjelaskan secara analitis fungsi komponen dalam setiap tahapan pengembangan produk, dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam sistem. Sebagai contoh prosedur pengembangan yang dilakukan Borg dan Gall (1983) dalam tim Puslitjaknov (2008) mengembangkan pembelajaran mini (*mini course*) melalui 10 langkah:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan (*prasurvei*) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan,

- b. Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau ujicoba pada skala kecil, atau *expert judgement*),
- c. Mengembangkan jenis/ bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi,
- d. Melakukan uji coba lapangan tahap awal; pengumpulan informasi/ data dengan menggunakan observasi, wawancara, atau kuesioner, dan dilanjutkan analisis data,
- e. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal,
- f. Tes/ penilaian prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran,
- g. melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama,
- h. Melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner,
- i. Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan,
- j. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008), dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama:

- a. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan,
- b. Mengembangkan produk awal,
- c. Validasi ahli dan revisi,
- d. Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk,
- e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Menurut Sugiyono (2010:409), langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi sebagai berikut.

- a. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam data empirik. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
- b. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
- c. Disain produk, yaitu penjelasan mengenai produk yang akan dihasilkan.
- d. Validasi disain, yaitu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi disain dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut, sebelum fakta lapangan.
- e. Revisi disain, yaitu memperbaiki disain produk oleh peneliti berdasarkan hasil validasi oleh ahli.
- f. Uji coba produk, yaitu melakukan pengujian penggunaan produk untuk mengetahui efektifitas produk tersebut. Uji coba dilakukan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
- g. Revisi produk, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba produk.
- h. Uji coba pemakaian, yaitu menerapkan produk baru dalam lingkup yang lebih luas.
- i. Revisi produk, dilakukan apabila dalam pemakaian pada lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
- j. Produksi masal, yaitu apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dapat dilakukan kerjasama dengan perusahaan untuk memproduksi produk tersebut secara masal.

Menurut beberapa pendapat di atas, prosedur penelitian pengembangan media yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada Sugiyon meliputi analisis kebutuhan, pengumpulan data, disain produk, validasi disain, revisi, uji coba produk, revisi, uji coba pemakaian, revisi, produk masal.

E. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Asdam (2008) dalam efektifitas penggunaan media gambar dalam penulisan karangan dapat diketahui bahwa media gambar sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kaitannya dalam penelitian ini adalah bahwa media gambar baik untuk proses maupun hasil pembelajaran. Dari segi proses media gambar sangat efektif untuk proses pembelajaran sedangkan dari segi hasil dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
2. Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta” oleh Sutiani (2009) menunjukkan bahwa media gambar sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Kaitannya dalam penelitian ini adalah bahwa media gambar baik untuk proses maupun hasil pembelajaran sedangkan dari segi hasil dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
3. Hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Cetak Terhadap Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Siswa Kelas II Jurusan Tata Busana di SMK Piri Yogyakarta” oleh Nurmillatun

Kamilah (2010) menunjukkan bahwa media cetak mempengaruhi kreasi siswa dalam mendesain busana. Kaitannya dengan penelitian ini bahwa penggunaan media cetak telah dilakukan di SMK Piri Yogyakarta dengan hasil yang baik, dengan kata lain hal ini dapat dilakukan di SMK Negeri 3 Pacitan dalam upaya meningkatkan kreativitas mendesain busana.

Hasil-hasil penelitian sebelumnya di atas yang berhubungan dengan penelitian ini dimuat dalam bentuk pemetaan (*state-of the art*) penelitian sebagaimana terdapat pada tabel di bawah ini :

Tabel 02. *state-of the art* Penelitian

Elemen Model		M. Asdam (2008)	Sutiani (2009)	Nurmillatun (2010)
Tujuan penelitian	Mengetahui kelayakan media		✓	✓
	Mengetahui kreativitas		✓	✓
	Mengetahui prestasi belajar	✓		
Tempat penelitian	SMK	✓	✓	✓
	Lembaga Penelitian			
Variabel penelitian	Satu variabel	✓		
	Dua variabel		✓	✓
Jenis penelitian	Kuantitatif	✓		
	Kualitatif		✓	✓
Populasi/ sampel	Populasi	✓		
	Sampel		✓	✓
Pengumpulan data	Wawancara			
	Angket			✓
	Observasi			
	Tes	✓	✓	✓
	Dokumentasi	✓	✓	✓
Analisis data	Deskriptif	✓	✓	✓

Hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa media gambar (gambar cetak) memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penyusun ingin mengungkap seberapa besar pengaruh media gambar (*fashion drawing*) terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain busana.

F. Kerangka Berfikir

Kompetensi Menggambar Busana merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa Jurusan Busana Butik SMK Negeri 3 Pacitan. Hal tersebut mengingat kebutuhan dunia kerja maupun tuntutan masyarakat akan Kompetensi Menggambar Busana sangat tinggi. Kebutuhan terhadap desain busana semakin tinggi karena dalam berbusana masyarakat tidak hanya ingin memenuhi nilai jasmaniah saja melainkan nilai rohaniah berupa keindahan dan keanggunan.

Berdasarkan kajian teori di atas permasalahan utama pada pembelajaran menggambar busana di SMK Negeri 3 Pacitan adalah kurangnya kreativitas mendesain busana siswa. Siswa merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik, selain itu siswa juga kurang berminat dan kurang termotivasi mendesain busana secara detail. Pembelajaran akan lebih menarik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.

Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut. Pembelajaran dengan media gambar dapat mempermudah pembelajaran, memperjelas penyajian,

mengatasi keterbatasan waktu dan daya indera, membentuk siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran menggambar busana. Kriteria pemilihan media tersebut adalah dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi siswa, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran. Salah satu jenis media adalah media gambar. Pembelajaran menggunakan media gambar lebih efektif baik bagi siswa maupun pengajar, daripada pembelajaran tanpa menggunakan media.

Media gambar yang dikembangkan, dibuat sesuai prosedur penyusunan pengembangan media gambar meliputi 1) identifikasi masalah yaitu proses dimana kita mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di sekolah untuk ditemukan solusinya, 2) perumusan tujuan yaitu proses menetapkan tujuan dalam pembuatan suatu produk sehingga menghasilkan produk yang bermanfaat, 3) perumusan butir-butir materi yaitu proses menyiapkan materi-materi yang akan digunakan dalam produk yang akan diproduksi, 4) perumusan alat pengukur adalah proses untuk mempersiapkan alat ukur yang digunakan untuk uji validitas dan uji kelayakan suatu produk, 5) penulisan naskah media yaitu membuat rancangan dan menulis materi-materi yang akan digunakan dalam suatu media yang akan diproduksi, 6) proses produksi yaitu proses pembuatan suatu produk dalam tahap awal sebelum dilakukan uji validitas dan uji kelayakan, 7) tes dan uji coba yaitu proses dimana suatu produk yang telah dibuat pada tahap awal akan dilakukan pengujian dengan uji validitas dan uji kelayakan media, 8) revisi

adalah proses pembenaran apabila ada yang salah dari proses perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur, penulisan naskah hingga proses produksi, 9) naskah siap produksi dengan kesimpulan produk yang telah dibuat siap untuk digunakan sehingga produk siap untuk diproduksi dalam tahap akhir dengan jumlah banyak.

Berdasarkan pada identifikasi masalah dan kajian teori, peneliti menduga bahwa solusi terhadap permasalahan pada pembelajaran Kompetensi Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Pacitan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media gambar. Oleh karena itu, penelitian yang akan peneliti susun adalah penyelesaian masalah pada pembelajaran Kompetensi Menggambar Busana melalui Pengembangan Media Gambar untuk meningkatkan kreativitas mendesain busana pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Pacitan.

G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan produk media gambar busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan?
2. Bagaimana kelayakan produk media gambar busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan?

3. Bagaimana peningkatan kreativitas mendesain busana pesta malam pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI melalui media gambar di SMK Negeri 3 Pacitan ?