

## **PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA MALAM**

### ***THE EFFECT OF USING THE INTERNET AS A LEARNING RESOURCE IN DEVELOPING CREATIVITY DRAWING FASHION EVENING PARTY***

Penulis 1 : Anik Widyaningsih  
Penulis 2 : Sri Widarwati, M.Pd  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[aniazahrana@gmail.com](mailto:aniazahrana@gmail.com)

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam: (1) sebelum menggunakan internet, (2) sesudah menggunakan internet, dan (3) pengaruh penggunaan internet dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam. Jenis penelitian menggunakan *pre eksperimen* berupa *one group pre-test* dan *post-test design*. Subyek penelitian 12 siswa SMK Karya Rini Yogyakarta. Penentuan sampel dengan teknik *purposive sampling* dengan sampel jenuh. Metode pengumpulan data dengan tes unjuk kerja kreativitas menggambar busana pesta malam. Teknik analisis data dengan deskriptif dan uji-t. hasil penelitian menunjukkan: (1) kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet masuk dalam kategori kreatif sebanyak 2 siswa dari 12 siswa dengan nilai rata-rata 24,83 dan prosentase sebesar 16,67%, (2) kreativitas menggambar busana pesta malam siswa malam sesudah menggunakan internet masuk dalam kategori kreatif sebanyak 10 siswa dari 12 siswa dengan nilai rata-rata 47,33 dan prosentase sebesar 83,30%, dan (3) ada pengaruh penggunaan internet dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam dengan hasil t hitung 10,055 > t table 1,782. Peningkatan kreativitas sebesar 66,63% dan nilai rata-rata 22,5.

Kata kunci: internet, sumber belajar, kreativitas menggambar busana pesta malam

#### **Abstract**

*The purpose of this study to find out the creativity drawing fashion party night: (1) before using the Internet, (2) after using the Internet, and (3) the effect of the use of the Internet in developing creativity drawing fashion party night. This type of research using experimental pre form one group pre-test and post-test research design. Subyek 12 students of SMK Karya Rini Yogyakarta. Sampling with purposive sampling technique with a saturated sample. Methods of data collection to test the performance of the creativity drawing fashion party night. Data analysis techniques with descriptive and t-test. the results showed: (1) creativity drawing fashion party evening students prior to using the Internet in the category of creative as much as 2 students of 12 students with the average value of 24.83 and a percentage of 16.67%, (2) creativity drawing fashion party night student night after use internet included in the creative category by 10 students from 12 students with an average value of 47.33 and a percentage of 83.30%, and (3) there is the influence of the use of the internet in developing creativity drawing fashion party night with the results of 10,055 t count > t table 1,782. To increase the creativity of 66.63% and an average value of 22.5.*

*Keywords: internet, learning resources, creativity drawing fashion party night*

## **PENDAHULUAN**

SMK Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta merupakan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di jalan Laksda Adisucipto No.86 Depok, Sleman, Yogyakarta merupakan salah satu sekolah swasta dengan program studi Tata Busana. Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa belum dapat berkembang, baik dari segi kelancaran, keluwesan, orisinil dan elaborasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum dan sesudah menggunakan internet sebagai sumber belajar beserta pengaruhnya dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Karya Rini. Ada beberapa manfaat dalam penelitian ini, secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif sumber belajar non cetak yaitu dengan internet. Kelebihan internet sebagai sumber belajar salah satunya yaitu memudahkan siswa untuk mencari materi pelajaran yang diperlukan (Hamzah dan Nina, 2010: 169-170). Adapun secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan referensi sumber belajar non cetak. Menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran yang ada diprogram studi tata busana pada siswa kelas XI di SMK Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta dengan berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 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.

Kemampuan siswa dalam memperkaya, menambahkan, dan mengembangkan suatu gambar busana pesta malam masih sulit, hal ini diakui sendiri oleh para siswa kelas XI. Hal ini dibuktikan dengan tingkat kreativitas siswa yang masih rendah, kelancaran, keluwesan, keorisiniln, dan elaborasi dalam menggambar busana pesta malam masih kurang. 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. Rata-rata tingkat kreativitas siswa Kelas XI di SMK Karya Rini dalam mendesain masih kurang kreatif. Sumber belajar siswa hanya berpedoman dalam sumber belajar tercetak. 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. Salah satu sumber belajar non cetak yang dapat digunakan yaitu dengan internet. Siswa dapat mengkaji gambar desain busana 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.

Menurut Utami Munandar (1987: 88) Salah satu ciri kreatif adalah dapat memperkaya, menambahkan ataupun mengembangkan suatu objek yang sudah ada maupun belum ada menjadi sesuatu objek yang baru. Menurut first Nanda (2008: 28), Keunggulan dari penggunaan internet sebagai sumber belajar non cetak yaitu mudahnya akses siswa dan praktis dalam mencari sumber referensi yang singkat, padat dan jelas, tidak banyak menyita waktu dalam menggunakannya, sehingga dengan adanya internet diprediksi dapat mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam.

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu Desain Pra-Eksperimental model satu kelompok Pretes-Posttes (*The One Group Pretest-Posttest*). Model penelitian *One-Group Pretest-Posttest* ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang beralamatkan di jl.Laksda Adisucipto no.86 Yogyakarta.. Penelitian ini 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. Pre-test dilaksanakan hari jumat, 10 april 2015 sedangkan *post-test* diperoleh pada hari jumat, 1 mei 2015.

### 3. Subyek Penelitian dan Obyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini siswa SMK Karya Rini Yogyakarta kelas XI program studi Tata Busana dengan jumlah 12 siswa.

Cara pengambilan sampel ini disebut juga dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Subyek penelitian diberikan perlakuan *pretest* maupun *posttest* dalam 1 kelas, siswa diberikan dua perlakuan yang berbeda. Obyek atau variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas menggambar busana pesta malam.

### 4. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen dalam penelitian ini yaitu menentukan subyek penelitian, memberikan *pretest* kreativitas menggambar busana pesta, memberikan perlakuan terhadap hasil *pretest* siswa, memberikan *posttest* kreativitas menggambar busana pesta malam, menghitung rata-rata (*mean*) hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian mencari perbedaan antara kedua mean tersebut untuk dihitung uji normalitas dan homogenitasnya sebagai pengujian persyaratan analisis, sesudah data dinyatakan normal dan homogen, dilakukan pengujian hipotesis dengan *uji-t*.

### 5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode tes kreativitas menggambar busana pesta malam. Data ini diperoleh dengan menilai hasil tes gambar desain siswa secara individu. Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian kreativitas dengan penyekoran berdasarkan indikator kreativitas menggambar desain busana pesta malam. *Rating scale* (skala penilaian) berisi

kolom perilaku yang diamati dan kolom rentang nilai dengan skor berskala 1-4.

Reliabilitas hasil penilaian langsung dicek dengan *inter-rater* atau *inter-observer*.

## 6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa instrumen penilaian kreativitas menggambar busana pesta malam yang berfungsi untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa dalam menggambar. Indikator kisi-kisi instrumen penelitian terdiri dari kelancaran, keluwesan, orisinal, dan elaborasi dalam menggambar busana pesta malam. Pengujian Validitas isi dari ahli (*judgment experts*). Jumlah tenaga ahli yang digunakan 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. Pengujian reliabilitas dengan skala guttman dengan skala jawaban ya atau tidak.

## 7. Teknik Analisis Data

Penelitian ini termasuk dalam data kuantitatif, dianalisis dengan statistik deskriptif. 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.

### Statistik Deskriptif

Berbentuk tendensi sentral berupa mean, median dan modus dan standar deviasi. Statistik ini dihitung berdasarkan dari data yang telah diperoleh dalam penelitian.

Hasil analisis deskriptif data *pre-test* dan *post-test* kreativitas menggambar busana pesta

malam dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS versi 16.0 for Windows)*.

### Pengujian Persyaratan Analisis

Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas yakni jika  $p \text{ value} \geq 0.05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika  $p \text{ value} < 0.05$  maka data tidak berdistribusi normal.

### Pegujian Hipotesis

Analisis data dilakukan dengan uji t. 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.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian meliputi data *pretest* dan *posttest* kreativitas menggambar busana pesta malam siswa dan pengaruh internet sebagai sumber belajar siswa.

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

Hasil analisis deskriptif data diperoleh nilai maksimum 39.00, nilai minimum 18.00, mean 24.83, median 21.00, modus 18.00 dan standar deviasi 7.80.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam

Siswa Sebelum Menggunakan Internet sebagai sumber belajar

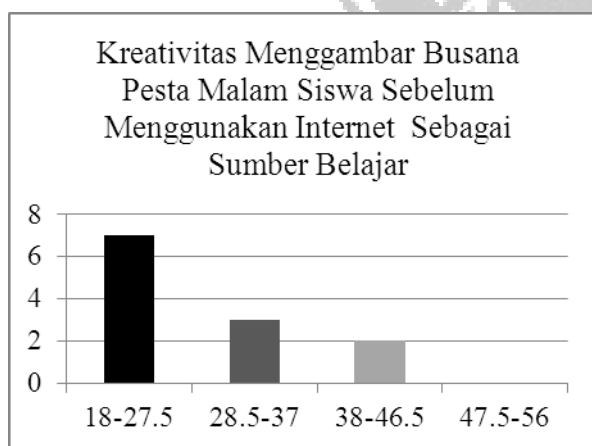
No.	Interval	F	%
1	47.5-56	0	0%
2	38-46.5	2	16.67%
3	28.5-37	3	24.90%
4	18-27.5	7	58.43%
Jumlah		12	100%

Tabel diatas 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%.

Tabel 2. 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 1. Diagram kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet sebagai sumber belajar.

Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sebelum menggunakan internet

sebanyak 2 dari 12 siswa berada pada interval nilai 38-46.5 masuk dalam kategori kreatif.

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

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.

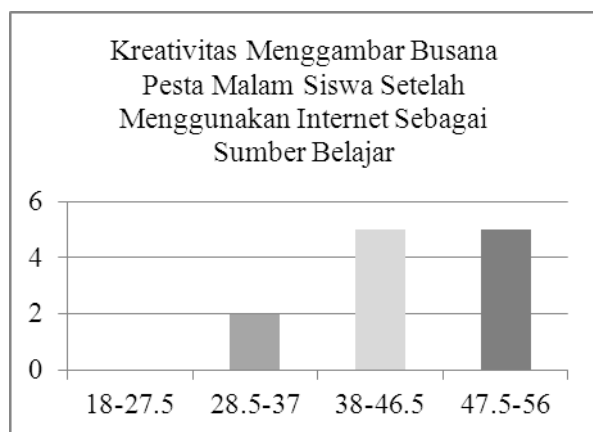
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sesudah Menggunakan Internet

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%

Tabel diatas 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%.

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

Kreativitas menggambar busana pesta malam siswa sesudah menggunakan internet sebanyak 5 dari 12 siswa berada pada interval nilai 47.5-56 masuk dalam kategori kreatif.

## PEMBAHASAN

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*)

Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 16.67% 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. 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*)

Hasil penelitian 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 kelancaran 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. Selain itu gaya/proporsi/pose, gambar desain hiasan, gambar aksesoris, gambar milineris terlihat

berbeda antara siswa satu dengan siswa lainnya dan banyak referensi gambar.

Prosentase 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 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.

### 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%. Peningkatan ini disebabkan dengan adanya internet yang digunakan sebagai sumber belajar siswa dalam menggambar busana pesta malam. Desain busana pesta yang dibuat oleh siswa lebih berkembang, baik dalam kelancaran, keluwesan, Orisinil dan elaborasi dalam menggambar desain busana pesta malam, sehingga dapat diambil kesimpulan ada pengaruh penggunaan internet dalam mengembangkan kreativitas menggambar busana pesta malam siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Simpulan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas Menggambar Busana Pesta Malam Siswa Sebelum Menggunakan Internet sebagai sumber belajar menunjukkan bahwa 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 sebagai sumber belajar menunjukkan bahwa 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  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Penggunaan sumber belajar internet berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan

peningkatan prosentase kreativitas menggambar siswa sebesar .3% dan peningkatan nilai rata-rata sebesar 22.5.

### Saran

Menggambar busana pesta malam siswakelas 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 selain itu dapat memanfaatkan koneksi internet yang tersedia dilab komputer dengan pendampingan guru yang lebih intens agar penggunaan internet dapat berdampak positif bagi siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- First Nanda. (2011). *Komunikasi Data dan Komputer*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Hamzah dan Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Utami Munandar. (1988). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.