

PENGARUH APLIKASI MEDIA SOSIAL *PINTEREST* TERHADAP KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA WANITA SISWA SMK SYUBBANUL WATHON

Penulis 1: Wilda Anggun Mutiarani

Email : mutiarawilda.anggun@gmail.com

Penulis 2: Triyanto, S.Sn., M.A.

Email : triyanto@uny.ac.id

Instansi : Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui kreativitas siswa mendesain busana pesta sebelum menggunakan Aplikasi Media Sosial *Pinterest*, (2) mengetahui kreativitas siswa mendesain busana pesta sesudah menggunakan Aplikasi Media Sosial *Pinterest*, (3) mengetahui adanya pengaruh menggunakan Aplikasi Media Sosial *Pinterest* terhadap kreativitas mendesain busana pesta siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon. Penelitian eksperimen ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian menggunakan one group pretest-posttest. Teknik pengambilan sampel dengan simple random sampling. Cara menentukan jumlah sampel dengan menggunakan rumus isaac dan michael dengan tingkat kesalahan 5%. Dari populasi 34 siswa diperoleh jumlah sampel sebanyak 34 siswa. Validitas instrumen menggunakan validitas isi dan ahli menyatakan layak. Reliabilitas instrumen menggunakan teknik inter-rater diperoleh hasil 100% rater sepakat. Analisis data menggunakan analisis deskriptif & inferensial. Uji Prasyarat menggunakan uji normalitas. Uji hipotesis menggunakan uji T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kreativitas siswa sebelum menggunakan Aplikasi Media Sosial *Pinterest* mempunyai rata-rata sejumlah 38,5 termasuk dalam kategori kurang kreatif (2) kreativitas sesudah menggunakan Aplikasi Media Sosial *Pinterest* mempunyai rata-rata sejumlah 50,2 termasuk dalam kategori kreatif (3) terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi Media Sosial *Pinterest* terhadap kreativitas mendesain busana pesta siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon, yang dapat di buktikan dari hasil uji t test, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,034 > -14,1024$

Kata kunci : Aplikasi Media Social *Pinterest*, Kreativitas, Mendesain busana

THE EFFECT OF THE USE PINTEREST SOCIAL MEDIA APLICATION ON THE CREATIVITY IN DESIGNING PARTY DRESSES AMONG GRADE STUDENTS OF SMK SYUBBANUL WATHON

This study aimed to find out: (1) the creativity in designing party dresses before the use of pinterest social media aplication, (2) the creativity in designing party dresses after the use of pinterest social media aplication, and (3) the effect of the use pinterest social media aplication on the creativity in designing party dresses among Grade XI Lazza 10 students of SMK Syubbanul Wathon. This was an experimental study using the quasi-experimental approach. The research design was the one group pretest-posttest design. The sample was selected using simple random sampling technique. The sample size was determined using the formula by Isaac and Michael with an error margin of 5%. Of 34 students in the population, 34 students were selected as the sample. The instrument validity was assessed in terms of the content validity and according to experts it was appropriate. The instrument reliability was assessed by the inter-rater technique and the agreement between raters was 100%. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The prerequisite tests were tests of normality and homogeneity. The hypothesis testing used the t-test. The results of this research are ; (1) student creativity before using pinterest social media aplication, has average value 38,5 in not creative enough (2) creativity after using pinterest social media aplication, has average value 50,2 in creative category (3) There is effect of pinterest social media aplication to creativity designing party dresses as evidenced by result of t-test, $t_{test} > t_{table}$, is $2,034 > -14,1024$.

Keywords: Pinterest Social Media Aplication, Creativity, Fashion Design

PENDAHULUAN

Dunia yang semakin maju dan berkembang menuntut sumber daya manusia menjadi kreatif dan dapat bersaing di era sekarang ini. Lahirnya sumber daya manusia yang kreatif mampu membawa perubahan besar bagi lingkungan. Pembaruan di bidang pembelajaran merupakan suatu kebutuhan meningkatkan ketercapaian pendidikan agar melahirkan sumber daya manusia yang sesuai dengan harapan. Pembaruan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran

SMK Syubbanul Wathon merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang mempunyai jurusan Tata Busana. Mempunyai beberapa mata pelajaran salah satunya desain busana. Mata pelajaran tersebut diberikan siswa kelas X, XI, dan XII. Salah satu materi dalam mata pelajaran mendesain busana khususnya kelas XI adalah mendesain busana pesta menggunakan konsep kolase. Mendesain busana membutuhkan kreativitas yang baik.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, hasil desain busana siswa masih cenderung sama antara siswa satu dengan yang lain, masih sama dengan gambar contoh yang diberikan oleh guru, dan masih cenderung sama dengan gambar dari referensi di internet. Hal itu menunjukkan siswa masih belum kreatif. Menurut Munandar (2002 : 33) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta sesuatu yang baru. Sedangkan Semiawan (1987 : 8) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi dan hubungan-hubungan

baru. Berdasarkan pengertian diatas jelas bahwa mendesain busana sangat diperlukan kreativitas. Berdasarkan hasil penelitian Ilham Marsudi (2017 : 27) JPTK Volume 16 No. 1 yaitu mengenai ciri-ciri kreativitas yaitu ada empat diantaranya kelancara, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.

Berdasarkan masalah-masalah yang sudah disampaikan di atas, dibutuhkan adanya media baru yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* sebagai media dalam mendesain busana pesta. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan fungsi khusus dari pengguna. Peneliti menggunakan Aplikasi media sosial *pinterest* karena (1) Aplikasi ini di ciptakan untuk mencari ide atau inspirasi, (2) aplikasi ini dapat menyediakan contoh gambar dan video terkait dunia fashion yang tidak terbatas, (3) mudah didapatkan, dan diakses dimana saja dan kapan saja melalui gadget ataupun PC selama terdapat internet, (4) sesuai dengan karakter generasi Z yang sangat bergantung dengan media sosial dan teknologi.

Berdasarkan kelebihan tersebut dapat memberikan petunjuk kepada siswa yang akan mendesain busana, supaya dapat dengan mudah mendapatkan inspirasi dan dapat meningkatkan kreativitasnya. Tujuan dari meningkatkan kreativitas siswa, dapat menumbuhkan siswa sebagai generasi baru dibidang busana yang selalu dinamis dan luwes dalam berpikir dan menciptakan busana.

Kebutuhan busana pesta selalu mengalami permintaan. Busana pesta memiliki kegunaan untuk menonjolkan sisi keindahan pemakai, untuk itu desain busana pesta selalu menarik perhatian dan menggunakan detail-detail tertentu sebagai *point of interest*.

Busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita (Prapti Karomah 1986 : 10). Busana pesta memiliki kegunaan untuk menonjolkan sisi keindahan pemakai, untuk itu desain busana pesta selalu menarik perhatian dan menggunakan detail-detail tertentu sebagai *point of interest*. Hal itu sesuai dengan karakteristik busana pesta.

Setelah dipaparkan mengenai aplikasi media sosial *pinterest* aplikasi media sosial *pinterest* maka langkah yang harus dilakukan oleh siswa adalah mendesain busana pesta. Berdasarkan JPTK volume 22, No.2 (2014 : 211) Sri Widarwati Mengungkapkan langkahlangkah desain busana yaitu : 1) menetapkan sumber ide, 2) Menggambar perbandingan tubuh, 3) menggambar bagian-bagian busana, 4) menghapus garis-garis pertolongan, 5) memberi tekstur pada desain.

Mendesain busana pesta dapat menggunakan beberapa metode, salah satunya adalah menggunakan konsep kolase yaitu mendesain busana menggunakan moodboard (alat bantu media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mencari ide atau inspirasi). Penggunaan aplikasi media sosial *pinterest* merupakan cara untuk meningkatkan kreativitas mendesain busana pesta.

Menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* diharapkan kreativitas siswa mendesain busana pesta meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Kreativitas siswa mendesain busana pesta sebelum menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* siswa kelas XI Laza 10 S pada mata pelajaran mendesain busana di SMK Syubbanul Wathon. (2) Kreativitas siswa mendesain busana pesta sesudah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* kelas XI Laza 10 S pada mata pelajaran mendesain busana di SMK Syubbanul Wathon. (3) Pengaruh aplikasi media sosial *pinterest* terhadap kreativitas mendesain busana pesta siswa kelas XI Laza 10 di SMK Syubbanul Wathon.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis Quasi Experiment. Desain penelitian menggunakan *the one group pretest posttest*. Desain dipilih karena satu kelompok subyek yang dilakukan pengukuran di awal (*pretest*) kemudian *treatment* dan dilakukan pengukuran kembali (*post-test*).

Waktu dan Tempat

Penelitian Penelitian ini dilakukan di SMK Syubbanul Wathon yang berlokasi di jl. Kyai Abdan Tepo No. 03, Gemoh, Dlimas, Kec. Tegalrejo, Magelang, Jawa Tengah 56192. Waktu penelitian dimulai dari pada tanggal 13 januari sampai dengan 29 januari tahun ajaran 2021 setiap mata pelajaran desain busana.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa.

Prosedur Pada penelitian quasi experiment, langkah pertama dalam penelitian yang dilakukan adalah memberikan tes awal berupa unjuk kerja menggambar busana dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tahap berikutnya siswa diberikan treatment atau perlakuan dengan memperkenalkan aplikasi media sosial *pinterest* dan cara mendesain menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*. Berikut cara mendesain busana menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*:

- a. Menyiapkan alat dan bahan mendesain, adapun alat dan bahan yang harus disiapkan yaitu pensil, pensil warna, penghapus, penggaris, rautan, kertas dan *gadget* untuk digunakan mengakses aplikasi media sosial *pinterest*
- b. Menetapkan sumber ide yang didapat dari *moodboard* digital yang telah di siapkan dalam aplikasi media sosial *pinterest* atau media lain
- c. Membuat proporsi tubuh yang proporsional dengan pose yang menyatu dengan siluet busana.
- d. Menggambar busana, proses menggambar dimulai dari bagian busana yang paling dalam kemudian busana terluar, berikut langkah-langkah dalam menggambar :
 - 1) Menggambar wajah dan rambut
 - 2) Menggambar bagian – bagian busana dengan variasi yang unik, hasil pengembangan dari konsep *moodboard* digital aplikasi media sosial *pinterest*
 - 3) Menggambar Hiasan busana dengan perbandingan yang serasi secara detail, hasil dari mengamati aplikasi media sosial *pinterest*
 - 4) Menggambar Pelengkap busana hasil dari mengamati aplikasi media sosial *pinterest*
- e. Menghapus garis-garis yang tidak diperlukan dan menipiskan garis yang akan diwarnai dengan pensil warna
- f. Mewarnai gambar dengan pensil warna yang sudah diraut dengan cara menggores dengan tekanan pada bagian gelap dan menggores ringan pada bagian tipis (prinsip gelap terang atau cekung cembung), berikut langkah – langkah pewarnaan dalam mendesain busana :
 - 1) Mewarnai wajah, rambut, dan bagian tubuh yang terlihat
 - 2) Mewarnai bagian-bagian busana, detail hiasan dan pelengkap busana sesuai dengan karakteristik busana pesta malam
 - 3) Mewarnai sesuai dengan jenis bahan, tekstur dan motif bahan yang digunakan
 - 4) Menyelesaikan pewarnaan secara menyeluruh dan rapi

Selanjutnya siswa diberikan tes akhir berupa mendesain busana menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* dengan tujuan untuk mengetahui kondisi akhir hasil mendesain busana pesta. Langkah berikutnya, membandingkan nilai awal (*pretest*) dan nilai akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi media sosial *pinterest* terhadap kreativitas

mendesain busana pesta siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data nilai *pretest* dan data nilai *posttest*. Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian unjuk kerja mendesain busana. Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan penilaian terhadap nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen. Instrumen dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penilaian

No.	Indicator Kreativitas	Aspek yang dinilai
1.	Ketrampilan hasil berfikir lancar	Pemilihan warna analogus, Penerapan pelengkap busana sesuai dengan desain busana pesta berdasarkan melihat referensi gambar pada aplikasi media social <i>pinterest</i> , Pengaplikasian prinsip desain mengacu pada referensi gambar aplikasi media social <i>pinterest</i> , Penyelesaian desain sesuai jenis bahan
2.	Ketrampilan hasil berfikir luwes	Kesesuaian antara pose dengan siluet busana mengacu pada referensi gambar aplikasi media social <i>pinterest</i> , Proporsi tubuh proporsional menyatu dengan pose, Desain dapat diwujudkan dalam berbagai alternatif pemakaian, Kelengkapan anggota tubuh
3.	Ketrampilan	Mencipta desain busana

	hasil berfikir orisinal	baru mengacu pada referensi gambar aplikasi media social <i>pinterest</i> , Desain yang diciptakan berbeda dengan siswa yang lain, Membuat hiasan busana dengan perbandingan yang serasi dengan busana yang dibuat, mengacu pada referensi gambar aplikasi media social <i>pinterest</i> , Mendesain busana dengan membuat variasi pada bagian-bagian busana
4.	Ketrampilan hasil mengelaborasi	Pengaplikasian detail desain pada setiap bagian busana mengacu pada referensi gambar aplikasi media social <i>pinterest</i> , Penyelesaian proses pewarnaan desain busana pesta, Hasil akhir pewarnaan desain, Kesesuaian antara tekstur bahan dengan pewarnaan

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif meliputi mean, median, modus. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas dan analisis data menggunakan uji T.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data deskriptif *pretest* dan *posttest*. Berikut disajikan data *pretest* dan *posttest* :

- Kreativitas siswa sebelum menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*.**

Pretest merupakan tes awal yang dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*. Berdasarkan data pretest diperoleh skor tertinggi (Max) sebesar 43. Nilai terendah (Min) sebesar 31. Nilai tengah (Median) yaitu 39 dan nilai yang paling sering muncul yaitu 43. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada pretest maka dapat disajikan Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest

No	Kelas	Frekuensi	%
1.	56 – 64	0	0%
2.	48 – 55	0	0%
3.	40 – 47	15	44%
4.	32 – 39	13	38%
5.	24 – 31	6	18%
6.	16 – 23	0	0%
			100%
Jumlah		1312	

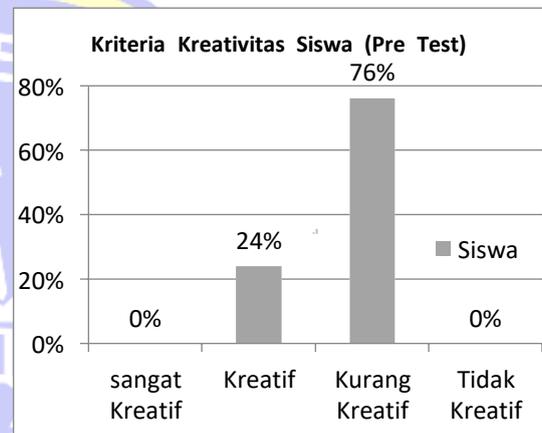
Berdasarkan Tabel 2, nilai kreativitas siswa pada pretest memperoleh nilai terendah pada kelas interval 24-31 diperoleh 6 atau 18%. Nilai tertinggi pada kelas interval 40-47 terdapat 15 siswa atau 44% siswa. Selanjutnya menentukan kriteria kreativitas siswa mendesain busana pada data pretest.

Tabel 4. Kriteria Kreativitas Pretest

No	Kategori	Interval	Frekuensi	%
1.	Sangat Kreatif	55-64	-	0%
2.	Kreatif	42-54	8	24%
3.	Kurang kreatif	29-41	26	76%

4.	Tidak kreatif	16-28	-	0%
----	---------------	-------	---	----

Berdasarkan Tabel 4 hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 0 siswa mencapai kategori sangat kreatif. 8 atau 24% siswa mencapai kategori kreatif. 26 Siswa atau 76% siswa mencapai kategori kurang kreatif, dan untuk kategori tidak kreatif berjumlah 0 siswa. Kemudian berdasarkan Tabel 4 akan divisualisasikan dengan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Batang Kreativitas Siswa (*pretest*)

2. Kreativitas siswa sesudah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*

Posttest merupakan tes akhir yang dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa sesudah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*. Berdasarkan data posttest diperoleh skor tertinggi adalah 57 dan skor terendah adalah 46 nilai mean sebesar 50,2 median sebesar 50, modus sebesar 47.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada posttest maka dapat disajikan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *posttest*

No	Kelas	Frekuensi	%
1.	56 – 64	7	21%
2.	48 – 55	13	38%
3.	40 – 47	14	41%
4.	32 – 39	0	0%
5.	24 – 31	0	0%
6.	16 – 23	0	0%

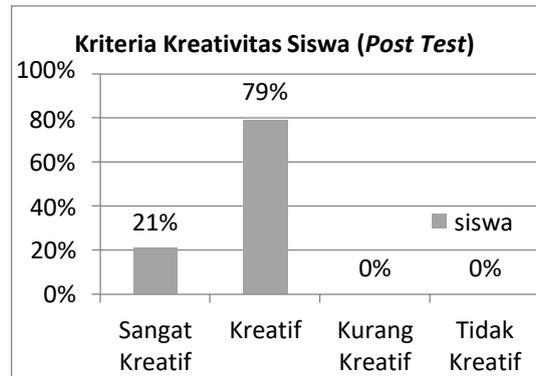
Berdasarkan Tabel 5. nilai kreativitas siswa pada *posttest* memperoleh nilai terendah pada kelas interval 40-47 yaitu berjumlah 14 siswa 41%. Nilai tertinggi pada kelas interval 56-64 terdapat 7 siswa atau 21% siswa. Selanjutnya menentukan kriteria kreativitas siswa mendesain busana pada data *posttest* di Tabel 6.

Tabel 6. Kriteria Kreativitas *Posttest*

No	Kategori	Interval	Frekuensi	%
1.	Sangat Kreatif	55-64	7	21%
2.	Kreatif	42-54	27	79%
3.	Kurang kreatif	29-41	0	0%
4.	Tidak kreatif	16-28	0	0%

Berdasarkan Tabel 6, hasil *posttest* menunjukkan bahwa 7 siswa mencapai kategori sangat kreatif. 27 siswa mencapai kategori kreatif, 0 siswa mencapai kategori kurang kreatif dan tidak kreatif. Nilai rerata siswa 50,2% masuk kategori kreatif. Langkah berikutnya, untuk memperjelas perhitungan

ketuntasan maka data disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 2. Diagram Batang Kreativitas Siswa (*posttest*)

3. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov Smirnov dengan bantuan Program Software *Ms. Excel*. Data hasil normalitas dapat dilihat pada Tabel 7.

Data	Kolmogorov Smirnov	Hasil / Kesimpulan
<i>Pre Test</i>	0,143949576	Berdistribusi Normal
<i>Post Test</i>	0,220128763	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 7. hasil uji *Kolmogorov Smirnov* sebelum perlakuan diperoleh $P > 0,05$ yaitu $1,43 > 0,05$. Sedangkan setelah diberikan perlakuan juga diperoleh $P > 0,05$ yaitu $0,220 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa, data hasil penelitian dari *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

b. Pengaruh Penggunaan aplikasi media sosial menggunakan Uji-t

Uji-t bertujuan untuk mengetahui apakah ada *pre-test* perbedaan rerata dan *post test*. apabila nilai t hitung Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test* ini dilihat berdasarkan nilai t hitung atau nilai probabilitas Sig. 2-tailed, apabila nilai t hitung berada pada daerah penolakan H_0 dan nilai Sig. 2 *tailed* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Artinya aplikasi media sosial *pinterest* dapat mempengaruhi kreativitas mendesain busana siswa. Sebaliknya jika nilai t hitung berada pada daerah penerimaan H_0 nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Artinya pemanfaatan aplikasi media sosial *pinterest* tidak mempengaruhi kreativitas mendesain busana siswa SMK Syubbanul Wathon.

PEMBAHASAN

1. Kreativita mendesain busana siswa (*pre test*)

Berdasarkan hasil dari penilaian kreativitas mendesain busana bahwa sebelum menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*. kreativitas siswa masih tergolong kurang kreatif. Pada *pretest* menunjukkan bahwa siswa belum maksimal dalam menuangkan kreativitasnya, siswa kesulitan menuangkan ide menggambar busana pesta karena kurangnya pengetahuan mengenai teknik

mendesain busana. Serta pengetahuan busana pesta pada indikator berpikir mengelaborasi dan berpikir orisinal. Hal itu terlihat dari skor terendah pada kedua indikator tersebut.

2. Kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta setelah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* (*post test*)

Berdasarkan hasil penilaian kreativitas mendesain busana pesta yaitu pada data *post-test* menunjukkan kreativitas siswa meningkat pada setiap skor indikator sehingga rata-rata nilai kreativitas mendesain busana pesta meningkat Selain itu, terdapat 7 siswa yang masuk kategori sangat kreatif. Sebelumnya tidak ada siswa yang masuk kategori sangat kreatif. Hal itu membuktikan bahwa menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana.

3. Pengaruh penggunaan aplikasi media sosial *pinterest* terhadap kreativitas mendesain busana pesta siswa

Nilai kreativitas meningkat dikarenakan siswa telah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* dari nilai *pretest* yaitu rata-rata *pretest* 38,5 masuk kategori kurang kreatif dan rata-rata *posttest* 50,2 masuk kategori kreatif. Selain meningkatnya nilai rata-rata, kreativitas

meningkat juga terbukti dari hasil uji-T dengan hasil *t*hitung lebih besar dari pada *t*tabel yaitu $2,034 > -14,1024$ dengan signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh yang positif dalam menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* terhadap kreativitas mendesain busana siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon.

kreativitas mendesain busana pesta yang dibuktikan pada hasil uji t dengan hitung t sebesar 21,16 lebih besar dari pada tabel yaitu $2,034 > -14,1024$ dan $p=0,000$. Karena nilai $P < 0,005$ sehingga $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* berpengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kreativitas mendesain busana pesta siswa sebelum menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* memiliki skor rerata (*mean*) sebesar 38,5 Skor tersebut termasuk pada kategori kurang kreatif.
2. Kreativitas mendesain busana pesta siswa sesudah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* memiliki skor rerata (*mean*) sebesar 50,2 Skor tersebut termasuk pada kategori kreatif.
3. Ada pengaruh setelah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest* terhadap

Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Kreativitas merupakan salah satu faktor terpenting dalam menggambar busana. Sehingga kreativitas yang kurang perlu ditingkatkan dengan cara mempelajari berbagai sumber belajar sebagai sumber inspirasi dalam menggambar busana.
2. Kreativitas siswa meningkat setelah menggunakan aplikasi media sosial *pinterest*. Namun, ada salah satu indikator yang kurang meningkat yaitu orisinalitas oleh karena itu, untuk lebih meningkatkan indikator tersebut, siswa perlu banyak berlatih mendesain busana sesuai kreasi dengan mengacu pada aplikasi media sosial *pinterest*

3. Aplikasi media sosial pinterest menyediakan berbagai gambar dan video yang tidak terbatas, untuk itu jika digunakan sebagai media *moodboard* digital maka diperlukan pembatasan gambar atau video, supaya menghasilkan inspirasi yang jelas. Contoh dalam board disertakan palet warna, bentuk-bentuk busana, bahan busana, serta sumber ide.

DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, A.G. (2011). Menggambar Busana Dengan Teknik Kering. Yogyakarta : KTSP/05/2011.
- Prapti Karomah, Sicilia Sawitri. (1998). Pengetahuan Busana. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sitepu. (2014) . Pengembangan Sumber Belajar. Jakarta : Rajawali Pers. Utami Munandar (2002) . Kreativitas dan Keterbakatan. Jakarta : PT. Gramedia.
- Sri Widarwati, dkk (2014). Implementasi Alat Evaluasi Menggambar Busana di SMK Swasta Kelompok Pariwisata Kabupaten Sleman. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Volume 22, Nomor 2.
- Ilham Marsudi, Nuryadin. (2007). Pembelajaran Berbasis Kreativitas untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Bidang Aplikasi Komputer. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Volume 16, No. 1.
- Wagiran. (2007). Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kerja Masa Depan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Volume 16, No. 1.