

## **PENGARUH MEDIA GADGET TERHADAP KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA PESTA SISWA KELAS XI DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

### **THE INFLUENCE OF GADGET TO THE STUDENTS' DRAWING CREATIVITY OF CEREMONIAL VESTMENTIN XI CLASS OF SMK DPONEGORO, DEPOK**

Oleh:

Annisa Fitri Hasyiyati

Program Studi Pendidikan Teknik Busana

Email: anfihat09@gmail.com

Triyanto, M. A

Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Teknik Busana

#### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan *gadget*; (2) kreativitas menggambar busana pesta setelah menggunakan media Gadget, dan (3) adanya pengaruh penggunaan media Gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Jenis penelitian adalah pre-eksperimental design dengan metode *one group pre-test-post-test design*. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas XI Busana di SMK Diponegoro Depok berjumlah 21 siswa. Instrumen penelitian berupa tes uji kreativitas menggambar busana pesta. Validitas penelitian menggunakan validitas isi, konstruk, dan butir soal dengan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha*. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired T Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada dalam kategori sedang (80,95%) dengan nilai *mean* sebesar 37,33; (2) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%) dengan nilai *mean* sebesar 44,19; (3) terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $5,476 > 2,086$ ) dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

#### **Kata Kunci: Pengaruh, Media Gadget, dan Kreativitas Menggambar Busana Pesta**

#### **Abstract**

*The study aims to determine: (1) creativity drawing fashion party dress dressmaking before use gadgets; (2) creativity drawing fashion party dressmaking after using a media gadget, and (3) the influence of media use Gadgets to creativity drawing fashion party in class XI student of SMK Diponegoro Depok. This type of research is pre-experimental designs with methods one group pre-test-post-test design. Samples were students of class XI Clothing in SMK Diponegoro Depok totaling 21 students. The research instrument is test test creativity drawing fashion party. Validity menggunakan validitas research content, construct, and items with the formula of product moment correlation and reliability using Cronbach alpha formula. Analysis using Paired T Test. The results showed that (1) creativity drawing class XI student party dress dressmaking before using a media gadget in a category is (80.95%) with a mean of 37.33; (2) creativity drawing fashion party dressmaking class XI students after using a media gadget are in the high category (71.43%) with a mean of 44.19; (3) there are significant using a media gadget for the creativity drawing fashion party in class XI student of SMK Diponegoro Depok. The count greater than t table ( $5.476 > 2.086$ ) with a significance value of  $0.000 < 0.05$ .*

#### **Keywords: Influence of Gadget and Creativity of Ceremonial Vestmentin**

## **PENDAHULUAN**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pendidikan menengah merupakan

salah satu bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan menyiapkan peserta didik

menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia usaha dan dunia kerja atau pendidikan tinggi. Upaya peningkatan sumberdaya manusia dan pengembangan kemampuan manusia telah diusahakan melalui jalur pendidikan seperti Sekolah Menengah Kejuruan.

Proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Diponegoro pada saat ini menggunakan perpaduan kurikulum KTSP dan kurikulum 2013, dimana terdapat mata pelajaran produktif yang didalamnya terdapat materi ajar menggambar busana dan mempunyai beberapa kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah. Jadi, mata pelajaran produktif adalah menggambar busana.

Salah satu materi dalam mata pelajaran menggambar busana adalah menggambar busana pesta sesuai kesempatan, didalam proses pembuatan desain busana pesta mengandung unsur-unsur desain yaitu garis, arah, bentuk, warna, nilai gelap terang, tekstur dan prinsip-prinsip desain yaitu harmoni, keseimbangan, proporsi, irama dan pusat perhatian. Dalam pembelajaran menggambar busana pesta, kreativitas peserta didik dalam membuat desain busana pesta sangat diperlukan untuk menghasilkan

desain yang kreatif dan variasi untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi oleh guru mata diklat pada pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok Sleman, yaitu masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dan banyak hasil desain peserta didik yang masih sama karena hanya mencontoh desain gambar yang diberikan oleh guru serta hasil desain dari peserta didik kelas XI Busana masih rendah, karena belum mencapai batas ketuntasan KKM sebesar 75 berdasarkan informasi guru dari 21 siswa diketahui bahwa sebanyak 8 siswa (38,09%) dinyatakan tuntas dan sisanya sebanyak 13 siswa (61,90%) dinyatakan tidak lulus dan belum variatif dalam membuat desain busana pesta.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru atau mengembangkan hal-hal yang sudah ada yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan ciri-ciri dari kreativitas yaitu kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal dan mengelaborasi (Utami Munandar, 1985: 48). Melalui pembelajaran menggambar busana di SMK Diponegoro Depok, peserta didik diharapkan dapat membuat desain busana pesta yang kreatif dan variatif.

Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang

lebih variatif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi karena metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan modul yang sudah ada dan model pembelajaran yang selalu sama. Kurangnya referensi tentang macam-macam desain busana pesta di perpustakaan sekolah baik berupa buku tentang desain maupun modul mata pelajaran desain busana pesta, majalah dan gambar-gambar busana pesta terutama gambar busana yang mengikuti trend mode belum tersedia di perpustakaan sekolah.

Selain itu, media juga harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini, yaitu kurikulum 2013 yang saat ini pengembangan medianya bisa dikatakan kurang seperti media berbasis IT atau konvensional yang mampu menunjang sumber belajar dan kreativitas siswa juga belum dimaksimalkan, sehingga kurang merangsang sikap keaktifan, siswa cenderung bosan, bermalasan, dan mengantuk saat proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung salah satunya adalah dengan media Gadget.

*Gadget* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi modern. Menurut Munir (2013: 11) *Media gadget* mempunyai beberapa kelebihan

antara lain media *gadget* bersifat dinamis dengan teknologi moderen, dengan adanya *gadget* mampu mengatasi keterbatasan pengamatan dan dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja. Oleh karena itu dengan media *gadget* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menerima materi ajar yang disampaikan serta dapat membantu untuk memacu motivasi dan kreativitas dalam mengembangkan ide membuat desain busana pesta lebih variatif dan kreatif.

Penggunaan media pembelajaran menggambar yang menarik, mengandung materi yang mudah dipahami akan membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggambar busana. Menurut Azhar Arsyad (2011: 4) media pembelajaran merupakan media yang dimana membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan *gadget*; (2) kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana setelah menggunakan media Gadget, dan (3) adanya pengaruh penggunaan media Gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK SMK Diponegoro Depok.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design dengan metode *one group pre-test-post-test design* (Sugiyono, 2009: 74).

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2015 sampai dengan bulan April 2016. Lokasi penelitian berada di SMK Diponegoro Depok.

### Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah adalah seluruh peserta didik kelas XI Busana di SMK Diponegoro Depok berjumlah 21 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Artinya teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu (Uma Sekaran, 2006: 143). Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI yang tergabung dalam kelas Busana, Jadi, sampel dalam penelitian adalah peserta didik kelas XI Busana di SMK Diponegoro Depok berjumlah 21 siswa.

### Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes uji kreativitas menggambar busana pesta. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*, dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian digunakan teknik *Alpha Cronbach*. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika koefisien *Alpha*

*Cronbach* lebih besar dari 0,600 (Suharsimi Arikunto, 2010: 276). Teknik analisis data menggunakan analisis uji *Paired T Test*.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

#### Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana Sebelum Menggunakan Media Gadget

Berdasarkan hasil analisis data kreativitas menggambar busana pesta terdiri dari 14 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa. Terdapat empat alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 4 dan jawaban terendah bernilai 1. Berdasarkan data hasil *pretest*, diperoleh nilai terendah sebesar 28,00; nilai tertinggi sebesar 48,00; *median* sebesar 38,00; *modus* sebesar 38,00; *mean* sebesar 37,33 dan standar deviasi sebesar 4,94.

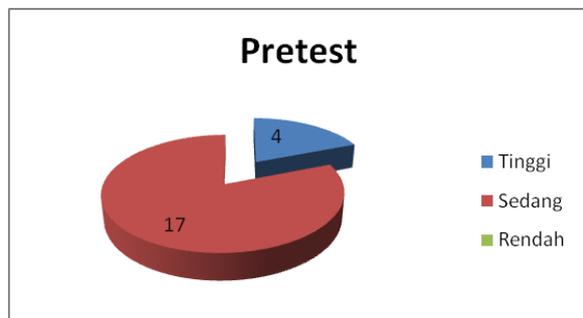
Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa *mean* (M) ideal sebesar 35,00 dan standar deviasi sebesar 7,00. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Kategori *Pre-test*

No.	Interval Kategori	f	(%)	Kategori
1	$\geq 42,00$	4	19,05	Tinggi
2	$28,00 \leq X < 42,00$	17	80,95	Sedang
3	$< 28,00$	0	0,00	Rendah
<b>Jumlah</b>		21	100,00	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa

(19,05%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (80,95%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Berikut penggambarannya dalam bentuk *pie chart*.



Gambar 1. Pie Chart Pretest

### Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana Sesudah Menggunakan Media Gadget

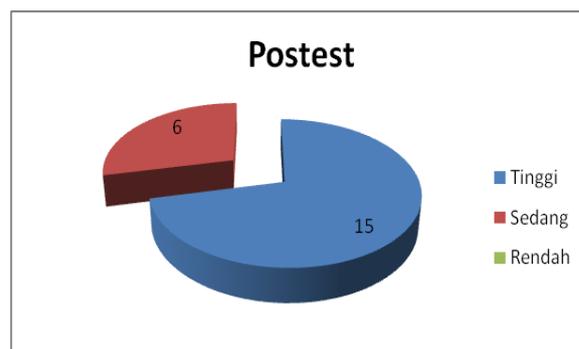
Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa data kreativitas menggambar busana pesta terdiri dari 14 butir pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa. Terdapat empat alternatif jawaban dimana jawaban tertinggi bernilai 4 dan jawaban terendah bernilai 1. Berdasarkan data hasil *posttest*, diperoleh nilai terendah sebesar 40,00; nilai tertinggi sebesar 50,00; *median* sebesar 43,00; *modus* sebesar 41,00; *mean* sebesar 44,19 dan standar deviasi sebesar 3,35.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan diketahui bahwa *mean* (M) sebesar 35,00 dan standar deviasi sebesar 7,00. Hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Kategori *Posttest*

No.	Interval Kategori	f	(%)	Kategori
1	$\geq 42,00$	15	71,43	Tinggi
2	$28,00 \leq X < 42,00$	6	28,57	Sedang
3	$< 28,00$	0	0,00	Rendah
<b>Jumlah</b>		21	100,00	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada pada kategori tinggi sebanyak 15 siswa (71,43%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (28,57%), dan tidak ada yang berada pada kategori rendah (0,00%). Berikut penggambarannya dalam bentuk *pie chart*.



Gambar 2. Pie Chart Posttest

### Pengaruh Penggunaan Media Gadget

Berikut hasil analisis data pengaruh penggunaan media Gadget pada kreativitas siswa dalam menggambar busana pesta.

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Test* (Uji T)

Kelompok	Mean	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Sig.	Ket.
Pretest	37,33	5,476	2,086	0,000	T <sub>hitung</sub> >t <sub>tabel</sub> (signifikan)
Posttest	44,19				

Hasil analisis data diketahui bahwa nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar dari pada t<sub>tabel</sub> (5,476>2,086). Apabila dibandingkan dengan

nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Artinya, terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

### Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah hasil uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Z <sub>hitung</sub>	p (sig.)	Ket
<i>Pretest</i>	0,573	0,898	Normal
<i>Posttest</i>	0,867	0,439	Normal

Berdasarkan tabel 10 di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai Z<sub>hitung</sub> lebih kecil dari Z<sub>tabel</sub> (1,96) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau ( $p > 0,05$ ); sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal. Secara lengkap perhitungan dapat dilihat pada lampiran uji normalitas.

#### Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Berikut

adalah hasil uji homogenitas variansi data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Db	F <sub>h</sub>	F <sub>t</sub>	p	Ket
<i>Pretest</i>	1:40	2,165	4,085	0,149	Homogen
<i>Post-test</i>					

Dari tabel 11 di atas menunjukkan bahwa untuk data *pre-test* dan *post-test* diketahui nilai F<sub>hitung</sub> (F<sub>h</sub>) lebih kecil dari F<sub>tabel</sub> (F<sub>t</sub>) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), artinya data *pre-* dan *post-test* kedua kelompok tersebut bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t.

#### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini berbunyi “terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok”.

Tabel 12. Hasil Uji *Paired Test* (Uji T)

Kelompok	Mean	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	37,33	5,476	2,086	0,000	T <sub>hitung</sub> > t <sub>tabel</sub>
<i>Posttest</i>	44,19				(signifikan)

Dari tabel 12 di atas, hasil analisis data diketahui bahwa nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 5,476 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Kemudian nilai t<sub>hitung</sub> dibandingkan dengan nilai t<sub>tabel</sub> pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh t<sub>tabel</sub> sebesar 2,086. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t<sub>hitung</sub> lebih besar dari pada t<sub>tabel</sub> ( $5,476 > 2,086$ ). Apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi

sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan **diterima**. Artinya, terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok.

### **Pembahasan**

#### **Kreativitas Menggambar Busana Pesta Setelah Menggunakan Media Gadget Pada Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok**

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada pada sedang sebanyak 17 siswa (80,95%). Hal ini disebabkan karena peserta didik kurang termotivasi dalam mengembangkan ide untuk membuat desain busana pesta yang lebih variatif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi karena metode pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan modul yang sudah ada dan model pembelajaran yang selalu sama.

Disamping itu, media juga harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini, yaitu kurikulum 2013 yang saat ini pengembangan medianya bisa dikatakan kurang seperti media berbasis IT atau konvensional yang mampu menunjang sumber belajar dan kreativitas siswa juga belum dimaksimalkan, sehingga kurang merangsang sikap keaktifan, siswa

cenderung bosan, bermalas-malasan, dan mengantuk saat proses pembelajaran dikelas.

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 (Azhar Arsyad, 2011: 3). Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

#### **Kreativitas Menggambar Busana Pesta Setelah Menggunakan Media Gadget Pada Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok**

Berdasarkan hasil analisis data posttest kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%). Multimedia interaktif Gadget merupakan media mutakhir berbasis mikroprosesor, yang menghasilkan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk software komputer, sehingga dapat terjadi

interaksi antara siswa dengan gadget (Daryanto, 2011: 97).

Kemampuan gadget mampu menayangkan beragam bentuk media didalamnya menjadi alternatif yang tepat digunakan dalam peningkatan kreativitas siswa. Melalui gadget pembelajaran menjadikan pembelajaran bersifat mandiri karena melatih keterampilan dan kreativitas siswa khususnya dalam membuat desain busana pesta. Selain itu, siswa juga dapat aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan dari guru setelah menggunakan media Gadget.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adelia Novita (2011) dengan judul "Pengembangan multimedia Interaktif berbasis Komputer Pembelajaran Tari Badui untuk siswa SMP diKab Sleman. Hasil penelitian menyatakan bahwa meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa dalam berlatih tari badui, dapat mendukung kemandirian siswa saat berlatih tari tanpa selalu didampingi oleh guru.

### **Pengaruh Media Gadget Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Untuk Siswa Kelas XI di SMK Diponegoro Depok**

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari

pada  $t_{tabel}$  ( $5,476 > 2,086$ ) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok lebih kreatif dalam menggambar busana pesta setelah menggunakan media gadget, hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar dari pada nilai rata-rata pada *pretest* ( $44,19 > 37,33$ ). Besarnya peningkatan kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget memiliki nilai rerata sebesar 6,857.

Berdasarkan pengamatan peneliti diketahui bahwa setelah menggunakan Gadget diketahui bahwa siswa mampu berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci. Kelancaran berpikir merupakan proses di mana seseorang mampu menghasilkan banyak gagasan atau pemecahan masalah dalam waktu yang cepat. Kelancaran berpikir siswa ditunjukkan dengan cara menerapkan unsur desain, menerapkan prinsip desain, dan mendesain sesuai dengan kesempatan pemakai.

Siswa yang kreatif mampu memberikan banyak saran atau jawaban ketika menyelesaikan masalah pada gambar busana yang dibuat untuk ketepatan materi yang diberikan yaitu ketepatan penerapan unsur dan prinsip desain, penerapan bagian busana dan juga pelengkap busana. Kelancaran juga dapat diwujudkan ketika

seseorang menemukan ide baru, maka dengan cepat orang tersebut mampu menggambarannya atau mewujudkannya dalam suatu karya nyata yang bervariasi.

Multimedia interaktif Gadget merupakan media mutakhir berbasis mikroprosesor, yang menghasilkan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk software komputer, sehingga dapat terjadi interaksi antara siswa dengan gadget. Proses interaksi yang terjadi karena adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan multimedia interaktif yang dalam pemakaiannya siswa memiliki kebebasan untuk melakukan pengontrolan program-program yang dijalankan oleh komputer. Hal ini menjadi penting mengingat, adanya Gadget dalam penelitian ini mampu ternyata mampu membuat siswa berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutiani (2009) dengan judul “Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta”. Hasil dalam penelitian ini menyatakan produk media gambar yang dikembangkan berdasarkan kompetensi menggambar busana meliputi perspektif, komposisi, kesatuan, variasi, warna, teknik penyelesaian gambar dengan sesuai

kesempatan. Selain itu, penelitian ini menunjukkan ada pengaruh efektifitas dari pelaksanaan pembelajaran menggambar busana menggunakan media gambar.

## **SIMPULAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sebelum menggunakan media Gadget berada dalam kategori sedang (80,95%) dengan nilai *mean* sebesar 37,33.
2. Kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI Tata Busana sesudah menggunakan media Gadget berada dalam kategori tinggi (71,43%) dengan nilai *mean* sebesar 44,19.
3. Terdapat pengaruh menggunakan media gadget terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI di SMK Diponegoro Depok. Hal ini ditunjukkan dari nilai thitung lebih besar dari pada ttabel ( $5,476 > 2,086$ ) dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

### **Bagi Siswa**

Siswa disarankan supaya meningkatkan kreativitas menggambar busana pesta dengan cara menggunakan media Gadget maupun dengan menggunakan

sumber referensi lainnya sehingga siswa akan memiliki banyak wawasan dan pengalaman dalam menggambar busana pesta.

### **Bagi Guru**

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran tertentu sebagai variasi mengajar dengan tetap menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya supaya siswa lebih giat, aktif dan lebih kreatif dalam menggambar busana pesta.

### **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan pendekatan yang berbeda, dan metode yang berbeda supaya hasil penelitian dapat lebih digeneralisasikan dalam lingkup luas. Salah satu contohnya dengan cara mengembangkan penelitian ini menggunakan modul pembelajaran busana pesta.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adelia Novita. (2011). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Pembelajaran Tari Badui untuk Siswa SMP di Kab Sleman*. Skripsi. UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani.
- Munir. (2013). *Multimedia konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Oemar Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutiani. (2009). *Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana Pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta*. Skripsi. UNY.
- Uma Sekaran. (2006). *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*. Edisi 4. Buku 2. Jakarta: Salemba Empat.
- Utami Munandar. (1985). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.