

PENGARUH MEDIA GAME ONLINE FASHION BATTLE TERHADAP PRAKTIK MENDESAIN BUSANA PESTA PADA SISWA KELAS XI DI SMK MUHAMMADIYAH BERBAH YOGYAKARTA

THE EFFECT OF *FASHION BATTLE GAME ONLINE* ON THE STUDENT PRACTICE OF DESIGNING PARTY GOWNS IN GRADE AT VOCATIONAL HIGH SCHOOL MUHAMMADIYAH, BERBAH, YOGYAKARTA

Oleh : Nita Dwi Lestari, SMK Muhammadiyah Berbah Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta
Nitadl828@gmail.com

Dosen : Triyanto, S. Sn., M. A

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Praktik mendesain busana pesta sebelum menggunakan *Media Game Online Fashion Battle*, (2) Praktik mendesain busana pesta sebelum menggunakan media *Game Online Fashion Battle*, (3) adanya pengaruh media *Game Online Fashion Battle* terhadap praktik mendesain busana. Penelitian *Eksperimen* ini merupakan penelitian dengan pendekatan *Pra-Eksperimen* menggunakan desain *the one group pretest-posttest*. Populasi berjumlah 28, menggunakan semua populasi untuk menjadi sampel. 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 *Kolmogorov Sminov* dan uji homogenitas menggunakan uji F dan uji hipotesis menggunakan uji *T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Praktik siswa sebelum menggunakan media *Game Online* yaitu 10,71% masuk kategori belum kreatif. (2) Praktik sesudah menggunakan media *Game Online* yaitu 14,29% masuk kategori kreatif (3) ada pengaruh media *Game Online* terhadap Praktik mendesain busana pesta siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Berbah Yogyakarta, Berdasarkan hasil uji t-test t-hitung > t-tabel yaitu $14.467 > 1,904$ dengan signifikansi 0,000.

Kata kunci : *Game Online Fashion Battle*, Busana Pesta , Desain Busana

Abstract

*This study aimed to investigate: the practice of designing party gowns (1) before and (2) after using the *Fashion Battle Game Online* media, and (3) the effect of the media on the practice of designing gowns. This experimental research employed a pre-experimental approach with one group pretest-posttest design. The population consisted of 28 students, and all the members participated as the sample of the study. The instrument was validated through content validity, and the expert stated it was appropriate. To test the instrument reliability employed the inter-rater technique, in which the raters completely agreed (100%). The researcher analyzed the data using descriptive and inferential analyses. The testing of assumptions included the Kolmogorov Smirnov test for normality and F test for homogeneity, and the hypothesis testing employed the T-test. The findings showed that: (1) before the use of the online game media, the student practice was included in the non-creative category (10.71%); (2) after the treatment, the practice belonged to the creative category (14.29%), and (3) there was an effect of the online game media on the student practice of designing party gowns in Grade XI at Vocational High School Muhammadiyah, Berbah, Yogyakarta, indicated by t_1 that was greater than t_0 ($14.467 > 1.904$) with a significance of 0.000.*

Keywords: *Fashion Battle Game Online*, Party Gowns, Fashion Design

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SMK adalah suatu jenjang pendidikan yang mengutamakan siswanya untuk memasuki lapangan kerja. berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 74 tahun 2008 yaitu pasal satu ayat 21 yang menyebutkan “sekolah menengah kejuruan merupakan suatu jenjang pendidikan formal sebagai lanjutan dari SMP, atau MTs, atau jenjang pendidikan lain yang sederajat dengan SMP, atau MTs”. Tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) disebutkan dalam peraturan pemerintah Nomor 24 Tahun 1990 Pasal 3 Ayat 2 yaitu sekolah menengah kejuruan disiapkan untuk siswa untuk memenuhi lapangan kerja, mempersiapkan siswa agar mampu memiliki karir, dan mempersiapkan lulusan agar menjadi warga negara yang adaptif, produktif, dan normatif.

SMK Muhammadiyah Berbah Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan yang berorientasi pada terintegrasinya nilai moral(Agama) ke dalam pendidikan yang berbasis kompetensi, sehingga mampu menghasilkan siswa yang unggul dalam moral dan unggul dalam intelektual. Kompetensi keahlian yang terdapat di SMK Muhammadiyah Berbah yaitu Teknik Otomotif, Akuntansi Dan Tata Busana. Tata busana merupakan program keahlian yang mempelajari terkait mengoperasikan mesin-mesin produksi seperti mesin jahit, mesin obras, mesin wolsum, dan mesin bordir. Selain itu Program Tata Busana juga mempelajari pembuatan pola busana,

menjahit, membuat hiasan busana, menggambar serta mendesain busana, dan lain sebagainya (<https://smkmuhberbah.sch.id>).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan hasil desain busana siswa cenderung sama dengan siswa lain, tak ada pengembangan, dan masih sederhana. Hal ini menunjukkan jika siswa belum kreatif. Menurut munandar (2002 : 33) kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Berdasarkan penelitian ilham marsudi (2017 : 27) JPTK Volume 16 No.1 yaitu mengenai ciri-ciri kreativitas yaitu ada lima antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, kepekaan.

Faktor yang menyebabkan siswa tidak kreatif dalam mengembangkan ide dalam mendesain busana yaitu: (1) siswa sulit menjangkau guru ketika mendemokan langkah mendesain busana, (2) kreativitas siswa kurang berkembang dan sebatas menirukan hasil busana yang telah dipraktikan oleh guru, (3) Media ALG yang digunakan guru didalam kelas tidak mengalami pengembangan, sehingga desain busana yang ditampilkan pada media tetap sama dari tahun ke tahun dan tidak memiliki banyak pilihan, (4) Media ALG yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran tidak dapat menampilkan gerak pada halaman media cetak, tidak dapat memperbesar halaman dan detail desain busana, serta sulit dijangkau oleh seluruh siswa dikelas.

Pada tema pembuatan busana pesta dalam mendesain busana guru menggunakan media Alat Lebar Gantungan (ALG), siswa diharapkan dapat mempraktikan dalam

mendesain busana sesuai langkah yang berurutan dan hasil lebih maksimal serta siswa tidak perlu berdesakan untuk mengamati langkah dalam mendesain sehingga dapat dipastikan seluruh siswa memiliki kesempatan untuk lebih mengamati tiap langkahnya, akan tetapi media ALG ini tidak selalu terupdate mengikuti perkembangan zaman, pada sisi lainnya media ALG tidak dapat menampilkan gerak pada halaman media cetak, tidak dapat memperbesar halaman dan detail desain busana, serta sulit dijangkau oleh seluruh siswa dikelas yang berarti siswa harus beranjak dari bangku kelas masing-masing menuju letak media ALG dipasangkan. Dalam hal ini menunjukkan bahwa media yang dipakai oleh guru tidak bersifat *fleksible*.

Berdasarkan masalah tersebut dapat dipecahkan menggunakan media pembelajaran. Menurut bourden yang dikutip dalam jurnal imam mustholiq (2007: 33) dalam JPTK volume 16 No. 1 menyebutkan bahwa penggunaan media instruksional selama pembelajaran dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Game Online Fashion Battle* karena (1) mudah dijangkau dan diakses oleh siswa, (2) lebih fleksibel (3) dapat menampilkan efek gerak dan diperbesar/ *close up* (4) terdapat banyak pilihan yang dapat dijadikan referensi siswa untuk mengembangkan ide dalam mendesain busana.

Game online *fashion battle* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan ketika sedang terhubung pada jaringan internet yang mana

biasanya para pemain *game* dapat saling *battle/* bertanding bahkan dapat bertatap muka secara langsung melalui fitur kamera yang terdapat pada media yang digunakan yaitu gadget atau komputer. Dengan menggunakan game ini siswa dapat membuat suatu rancangan busana berdasarkan fitur yang telah disediakan maka setelahnya siswa dapat membuat suatu pengembangan busana dari hasil penggunaan media *Game Online Fashion Battle*. Berdasarkan pertimbangan tersebut diharapkan media tersebut dapat digunakan siswa sebagai acuan dalam membuat menggambar busana yang kreatif.

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 tertentu sebagai *point of interest*. Hal itu sesuai karakteristik busana pesta.

Penggunaan *Media Game Online Fashion Battle* diharapkan dapat meningkatkan skor hasil praktikum siswa dalam menggambar busana.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Hasil praktikum mendesain busana pada siswa SMK Muhammadiyah Berbah sebelum diterapkan media *Game Online Fashion Battle* dalam pembelajaran. (2) Hasil praktikum mendesain busana pada siswa SMK Muhammadiyah Berbah setelah diterapkan *Game Online Fashion Battle* dalam pembelajaran. (3) Pengaruh media *Game Online*

Fashion Battle terhadap praktik mendesain busana pada siswa SMK Muhammadiyah Berbah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Eksperiment* dengan pendekatan *Pra-Eksperiment*. Desain penelitian menggunakan *the one group pretest- post test* karena sesuai dengan jumlah subyek penelitian yaitu menggunakan satu kelompok yang dilakukan test di awal (*Pre-Test*) kemudian diberi perlakuan (*treatment*), maka selanjutnya dilakukan pengukuran (*Post-Test*).

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMK Muhammadiyah Berbah. SMK Muhammadiyah Berbah yang terletak di Jalan berbah, Krikilan, RT.6 RW.11 Krikilan Tegaltirto Kecamatan Berbah Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian dilakukan pada 10-15 Oktober 2020.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Muhammadiyah Berbah yang berjumlah 28 anak.

Prosedur Penelitian

Melakukan *Pre-Test* untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum diberikan perlakuan terhadap media *Game Online Fashion Battle* maka dilakukan pengukuran (*pre-test*). Test awal yang diberikan kepada siswa berupa penugasan membuat desain busana pesta sesuai

pengetahuan dan kemampuan siswa. Kemudian hasil dari pretest dinilai berdasarkan instrumen penelitian yang telah disusun.

Melaksanakan *Treatment* dengan cara melakukan praktikum membuat desain busana *mix and match* pada media *Game Online Fashion Battle*. Siswa menggunakan media game online fashion battle untuk membuat rancangan desain busana pesta yang kemudian akan dijadikan acuan dalam membuat pengembangan desain busana sesuai kreativitas siswa.

Melakukan *Post-Test* kepada siswa untuk mengetahui pengaruh kreativitas sebelum dan setelah diberikan perlakuan terhadap *Game Online Fashion Battle*. *Post-test* yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan tugas unjuk kerja kepada siswa. Siswa diberi penugasan untuk membuat pengembangan busana berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada *Game Online Fashion Battle*. Kemudian memberikan penilaian pada hasil *Post-Test* berdasarkan instrumen yang telah disusun.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif & inferensial. Uji Prasyarat analisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Sminov* dan uji homogenitas menggunakan uji F dan uji hipotesis menggunakan uji *T-test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data deskriptif *pre-test dan post-test*. Berikut disajikan data *pre-test dan post-test*.

1. Hasil tes mendesain busana pesta pada siswa sebelum menggunakan *Game Online Fashion Battle* diperoleh rentangan skor antara 17 sampai 42 dengan rerata 25,89 dan standar deviasi sebesar 4,556.

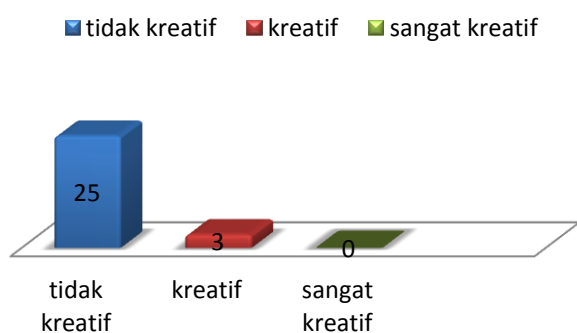
Tabel 1. Skor hasil tes sebelum menggunakan media *Game Online Fashion Battle*

Skor	Kategori	Jumlah siswa	Presentase (%)
51-60	Sangat kreatif	0	0
31-50	kreatif	3	10,71
15-30	Tidak kreatif	25	89,29
Total		28	100

Berdasarkan tabel 1 terdapat banyak siswa yang belum mencapai kategori kreatif yaitu sebanyak 25 peserta didik dengan persentase 89,29% dan terdapat 3 peserta didik yang mencapai kategori kreatif dengan persentase 7,14% dengan rata-rata yaitu 25,89.

Berikut merupakan grafik pencapaian kategori hasil tes mendesain busana pesta menggunakan media *Game Online Fashion Battle* pada siswa.

Kategori hasil tes mendesain busana sebelum menggunakan *Game Online Fashion Battle*



Gambar 1. Diagram kategori hasil mendesain busana sebelum menggunakan media

2. Hasil tes mendesain busana pesta pada siswa setelah menggunakan *Game Online Fashion Battle* diperoleh rentangan skor antara 30 sampai 56 dengan rata-rata 44,17 dan

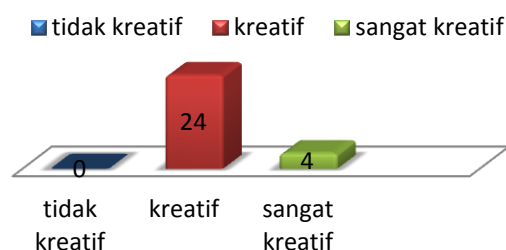
standar deviasi sebesar 5,875.

Tabel 2. Skor hasil tes setelah menggunakan media *game online fashion battle*

Skor kreativita	Kategori	Jumlah siswa	Presentase (%)
51-60	Sangat kreatif	4	14,29
31-50	kreatif	24	85,71
15-30	Tidak kreatif	0	0
Total		28	100

Berdasarkan tabel 2 terdapat peningkatan siswa yang mencapai kategori sangat kreatif yaitu sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 14,29% dan terdapat 24 peserta didik yang mencapai kategori kreatif dengan persentase 85,71% dengan rata-rata yaitu 44,17. Berikut merupakan grafik pencapaian kategori hasil mendesain busana pesta menggunakan media *Game Online Fashion Battle* pada siswa.

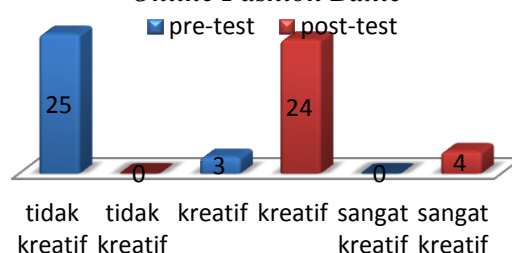
Kategori hasil tes mendesain busana setelah menggunakan *Game Online Fashion Battle*



Gambar 2. Diagram kategori hasil mendesain busana sebelum menggunakan media

3. Berikut merupakan grafik peningkatan kategori hasil mendesain busana pesta sebelum dan setelah menggunakan media *Game Online*

Peningkatan kategori hasil tes sebelum dan setelah menggunakan *Game Online Fashion Battle*



Gambar 3. Diagram peningkatan kategori hasil tes sebelum & setelah menggunakan media *Game Online Fashion Battle*

Pengujian Hipotesis

1) Uji Normalitas

Untuk mengetahui data dari masing- masing variabel berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukan Pengujian normalitas. Data yang diperlukan untuk melakukan uji normalitas yaitu data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan analisis *kolmogorov sminov* dengan bantuan program SPSS 16. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Rangkuman hasil Uji Normalitas

Kreativitas mendesain busana pesta	Normalitas	Keterangan
<i>pre-test</i>	0,015	Normal
<i>post-test</i>	0,200	Normal

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas variabel penelitian diatas diketahui nilai signifikansi *pre-test* dan *post test* > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal yang kemudian akan digunakan untuk uji hipotesis.

2) Uji Homogenitas

Sebelum uji hipotesis dilakukan, maka diperlukan uji persyaratan penelitian. Uji persyaratan penelitian yang digunakan yaitu uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Pada uji homogenitas penelitian ini menggunakan analisis uji F menggunakan bantuan program SPSS 16.

tabel 3. Hasil uji Homogenitas *spss* 16

Test of Homogeneity of Variances

nilai pre-post test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.974	1	54	.166

Berdasarkan gambar hasil uji homogenitas menggunakan *SPSS* 16 di atas diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* mempunyai sebesar 0,166 > 0,05, artinya variabel memiliki varian yang sama (Homogen).

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample T-Test* menggunakan bantuan program *SPSS 16* yang bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh media *Game Online Fashion Battle* terhadap hasil mendesain busana pada siswa SMK Muhammadiyah Berbah. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0.05.

Tabel 4. Hasil uji Hipotesis *SPSS* 16

t	df	Sig. (2-tailed)
-14.467	27	.000

Berdasarkan tabel hasil perhitungan statistika uji hipotesis diatas diperoleh nilai t hitung yaitu 14.467 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000, kemudian hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai t pada tabel distribusi pada taraf signifikansi 0,05 dengan df 27, diperoleh 1, 904. Nilai probabilitas sebesar 0,000 < 0,05, maka H_a diterima. Dengan kata lain, hipotesis penelitian

terbukti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Game Online Fashion Battle* terhadap praktik mendesain busana pesta siswa SMK Muhammadiyah Berbah Yogyakarta.

PEMBAHASAN

1. Hasil mendesain busana pesta pada siswa SMK Muhammadiyah Berbah sebelum menggunakan media *Game Online Fashion Battle*

Berdasarkan penilaian tes kreativitas mendesain busana sebelum menggunakan media *game online* masih sederhana, kurang kreatif serta kurang variatif. Selain itu kurangnya motivasi peserta didik dalam mengembangkan ide, karena mengalami kesulitan dalam menerima materi apabila terdapat contoh gambar dan buku-buku, majalah ataupun refrensi-refrensi tentang busana pesta masih kurang. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti menerapkan dan menggunakan media *game online* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil praktik mendesain busana dengan menarik minat siswa terhadap desain busana yang disajikan berupa konten pada *game online*.

2. Hasil mendesain busana pesta pada siswa SMK Muhammadiyah Berbah setelah menggunakan media *Game Online Fashion Battle*.

Berdasarkan penilaian tes kreativitas mendesain busana setelah menggunakan media *game online* mencapai kategori kreatif. Karena skor rata-rata siswa setelah

menggunakan media *game online* lebih besar dibandingkan sebelum menggunakan *game online*, hal berarti terdapat peningkatan hasil mendesain busana pesta pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Muhammadiyah Yogyakarta.

3. Pengaruh media *Game Online Fashion Battle* terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada siswa kela XI

Berdasarkan penilaian tes kreativitas mendesain busana memperoleh hasil yaitu dari analisis data maupun pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media *Game Online Fashion Battle* terhadap kreativitas mendesain busana pesta. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggambar busana terutama pada materi mendesain busana pesta, hasilnya lebih baik setelah menggunakan media *Game Online* dibandingkan sebelum menggunakan media *Game Online*. Hasil tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata kreativitas mendesain busana pesta setelah menggunakan media *game online*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Game Online Fashion Battle* terhadap kreativitas mendesain busana pesta pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Muhammadiyah Berbah Yogyakarta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis

data yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Skor rata-rata hasil tes mendesain busana pesta sebelum diterapkan media *Game Online Fashion Battle* yaitu sebesar 25,89 , dan masih terdapat siswa yang mencapai kategori belum kreatif yaitu sebanyak 25 siswa Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam mendesain busana pesta kurang kreatif dan variatif serta masih sederhana.
2. Skor berdasarkan penelitian tes hasil mendesain busana pesta diperoleh hasil rata-rata 44,17 berarti terdapat peningkatan hasil mendesain busana pesta pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Terdapat pengaruh terhadap hasil mendesain busana pesta. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung yaitu 14.467 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000, Maka dari hasil data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh setelah menggunakan media *Game Online Fashion Battle* terhadap praktik mendesain busana.

Saran

1. Kreativitas merupakan faktor yang penting dalam menciptakan suatu desain busana, maka perlu ditingkatkan dengan cara mempelajari banyak sumber belajar untuk

menciptakan dan memunculkan inspirasi dan ide dalam menggambar busana agar menghasilkan suatu rancangan busana yang lebih variatif dan inovatif.

2. Penilaian pada skor hasil merancang busana pada *game online fashion battle* tidak dapat dijadikan tolok ukur kualitas suatu desain busana yang telah dirancang karena penilaian tersebut tidak berdasarkan prinsip mendesain busana, maka dari itu nilai tersebut hanya digunakan sebagai skor saat melakukan battle/pertandingan dengan player lain berdasarkan tema busana yang dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Republik Indonesia.2008. Peraturan pemerintah No. 74 Tahun 2008 tentang Sekolah Menengah Kejuruan. Pasal 1 Ayat 21. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Republik Indonesia.1990. Peraturan pemerintah No. 24 Tahun 1990 tentang Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan. Pasal 3 Ayat 2. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Mustholiq, Imam. 2007.*pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik. JPTK, Vol.16, No.1 (2007)(Mei)*
- Utami, Munandar (2002) . *Kreativitas dan Keterbakatan*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Karomah, Prapti dan Sawitri, Sicilia. 1998. *Warna Busana Pesta*. Jakarta: IKIP.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*.

Bandung : Alfabeta.

Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS.*

Semarang: Universitas Diponegoro.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung : Alfabeta

Hermawan, H. 2007. *Media Pembelajaran.*

Bandung. Upi Press

Anonim. 2010. *Kompetensi Keahlian SMK*

Muhammadiyah Berbah Yogyakarta.

<https://smkmuhberbah.sch.id>. 12

[September 2019.](#)