

**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR
MENG GAMBAR DESAIN SISWA KELAS XI TATA
BUSANA**

Shardyanti Rahmana, Endang Wani Karyaningsih, Rina Setyaningsih

Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E- mail : shrdytrhmn29@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:

Diterima:

2 September 2024;

Diperbaiki:

10 November 2024;

Diterima:

1 Desember 2024

Tersedia daring:

21 Desember 2024.

Kata kunci

Kreativitas, Hasil

Belajar,

Menggambar,

Desain Busana

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui (1) Kreativitas menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno, (2) Hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno. (3) Pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno. Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Gantiwarno yang berjumlah 72 siswa. Sampel yang diperoleh dengan Teknik *simple random sampling* dengan jumlah 42 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, *Alfa Cronbach* digunakan dalam pengujian instrumen. Uji validitas mata pelajaran menggambar desain busana dari 20 item diperoleh 20 item valid, dengan nilai alpha sebesar 0,872. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasional uji hipotesis menggunakan uji korelasi *product moment* yang didahului uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan linieritas. Hasil penelitian menunjukkan (1) kreativitas menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno berada pada kategori sangat tinggi yaitu 43%, (2) hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Gantiwarno berada pada kategori baik yaitu 66,8%. (3) Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 gantiwarno, dengan perhitungan diperoleh $r_{hitung} < 0,162 < 0,304 r_{tabel}$. Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran menggambar desain busana tidak berpengaruh terhadap kreativitas menggambar desain busana, sehingga hasil belajar mata pelajaran menggambar desain busana dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak merupakan variabel dalam penelitian ini.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan formal yang mencakup pengetahuan khusus, pengetahuan praktis atau fungsional, pemberian skill atau keterampilan, kemampuan reproduktif, keterampilan fisik dan penyiapan bekerja. Referensi [1] “SMK mempunyai tujuan menyiapkan siswa agar menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki keterampilan dalam bidangnya, sehingga meningkatkan mutu pendidikan”. SMK memiliki beberapa kompetensi keahlian, salah satunya keahlian Tata Busana yang tentunya memberikan pelajaran – pelajaran yang kelak akan mendorong siswa untuk mendalami segala hal yang berkaitan dengan busana. Tujuan kompetensi tata busana adalah membekali siswa dengan pengetahuan keterampilan dan sikap agar kompeten dalam hal – hal terkait dalam bidang busana atau fashion. Tak terkecuali mata pelajaran menggambar desain busana yang tentunya diterapkan di SMK sebagai tahapan awal untuk mempelajari proses pembuatan busana dan mengasah kreativitas siswa dalam menggambar desain untuk memperoleh hasil belajar maksimal yang akan dibahas dalam penelitian ini.

SMK Negeri 1 Gantiwarno merupakan sekolah kejuruan yang salah satunya menyediakan kompetensi keahlian tata busana bagi peserta didik. Keahlian tata busana juga menyediakan berbagai mata pelajaran yang akan membekali siswa dalam mengasah kreativitas yang dimiliki dimulai dari mata pelajaran menggambar desain hingga proses menjahit busana. Pelajaran – pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil, Pembuatan Pola, Dasar Desain, Teknologi Menjahit, Hiasan Busana, Pembuatan Busana *Costume Made*, Pembuatan Busana Industri, Kewirausahaan dan Menggambar Desain Busana. Menggambar Desain Busana merupakan mata pelajaran produktif yang mempunyai beberapa kompetensi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum dalam sekolah. Pelaksanaan proses pembelajaran menekankan pada aspek efektif, kognitif dan psikomotorik. Seni dalam menciptakan suatu desain busana, penuangan ide yang kreatif untuk menciptakan suatu desain busana. Ide dapat diambil dari berbagai hal yang ada di sekeliling kita.

Beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam mencari ilmu pengetahuan dan kemampuan melalui pengalaman di sekolah yang perlu dikembangkan guna mencapai hasil belajar yang baik. Faktor – faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu minat, bakat, motivasi dan kreativitas yang saling berkaitan satu sama lain. Faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah faktor yang berasal dari lingkungan belajar siswa seperti guru, orang tua, sarana dan prasarana pembelajaran, media belajar dan kondisi lingkungan sekolah. Pada dasarnya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan relatif berbeda dari yang sudah ada. Mata pelajaran menggambar desain ini, keterampilan dan kemampuan siswa dilatih untuk membuat suatu desain busana, dengan demikian kreativitas yang dimiliki siswa dapat disalurkan untuk mewujudkan desain busana yang lebih bervariasi. Kreativitas menggambar desain tidak hanya tergantung pada bakat yang ada dalam diri seseorang tetapi merupakan kemampuan yang perlu diasah, karena kreativitas merupakan bagian dari pengembangan dan peran guru sangat penting dalam hal tersebut. Referensi [2] menyatakan “kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang – orang yang memang pekerjaannya menuntut

pemikiran kreatif (sebagai suatu profesi), tetapi juga dapat dilakukan oleh orang – orang biasa di dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi masalah”.

Kreativitas siswa dalam menggambar busana perlu dikembangkan sesuai dengan kadar potensi yang dimiliki dengan membangkitkan motivasi dalam diri siswa, sehingga akan munculnya minat dan ide yang kreatif juga berkembang sepenuhnya menjadi pribadi yang cerdas dan kreatif. Referensi [3] “perkembangan kreativitas dalam pendidikan formal, padahal sangat bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya”. Referensi [4] Sugihartono dkk (2015, hlm. 14) bahwa “kreativitas adalah salah satu kemampuan mental yang unik pada manusia”. Kreativitas siswa dalam menggambar desain busana dapat diukur dari beberapa aspek yaitu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan originalitas dalam berpikir serta mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan). Hal tersebut perlu dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar busana, sehingga dapat mencapai nilai yang maksimal pada mata pelajaran menggambar desain busana. Menggambar desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan busana. Referensi [5] Arka (2017, hlm. 45) “desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar” Sebelum ilmu busana semakin berkembang, tujuan manusia berbusana hanya untuk melindungi tubuh dari suhu udara dan serangan binatang. Gaya busana kala itu masih sangat sederhana sekali masih terbuat dari bahan – bahan alami, perkembangan mode busana dari masa ke masa semakin berkembang sehingga banyak para desainer yang meningkatkan kreativitas dalam merancang busana. Pembuatan busana tentunya memiliki proses sendiri seperti menentukan sumber ide, teknik pewarnaan, dan juga penyajian gambar. Adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat

Adapun unsur desain merupakan pengetahuan yang dapat digunakan oleh seorang desainer untuk memecahkan masalah – masalah yang dihadapi dalam menggambar desain. Referensi [6] “unsur merupakan unsur – unsur yang digunakan oleh perancang untuk mewujudkan desainnya agar orang lain dapat membaca dan menerima desain tersebut sesuai selera”. Prinsip desain sangat penting dan harus diperhatikan dengan cermat karena unsur – unsur yang ada pada prinsip desain tersebut sangat berpengaruh dalam hasil suatu desain busana. Referensi [7] “Prinsip dari suatu desain dapat digunakan untuk menambah nilai suatu busana yang dipakai”. Hal ini menjadi dasar untuk pengembangan desain busana juga pengembangan kreativitas siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Referensi [8] “Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Hasil belajar diperlukan untuk menentukan apakah siswa dapat melanjutkan pembelajaran ketahap selanjutnya dan juga sebagai tolak ukur apakah siswa telah memahami pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang terlibat dan saling mempengaruhi untuk menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Referensi [9] “hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”. Selain itu Referensi [10] “faktor – faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal”. Peranan hasil belajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena hal ini dapat memberikan informasi kepada guru

tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya, hasil belajar juga dapat membantu guru dalam menentukan. Penilaian hasil belajar siswa perlu dilakukan setelah proses belajar selesai. Hal ini berkaitan dengan materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru kepada siswa mengenai pemahaman materi yang sudah diajarkan, yang ditujukan dengan tes dan hasil akhirnya berupa nilai.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gantiwarno yang beralamat di Jalan Bungasan Jabung, Kecamatan Gantiwarno, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, 57455. Waktu penelitian dimulai sejak Oktober 2022 – April 2023, pada tahun ajaran 2022/2023. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno, dengan jumlah siswa 72 di kelas XI Tata Busana A dan B yang ditentukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu kreativitas menggambar desain yang merupakan variabel bebas sedangkan variabel hasil belajar menggambar desain adalah variabel terikat.

Metode tes merupakan teknik pengumpulan datanya dengan cara memberikan soal yang sesuai dengan materi kreativitas mendesain busana pesta kepada siswa untuk mendapatkan jawaban atau nilai yang digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa. Alat ukur tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa yaitu jenis ter verbal dan tes figural. Tes verbal yang berupa angket/kuesioner 20 butir soal dengan alternatif jawabannya sehingga responden tinggal memilih, hal ini akan memudahkan responden dalam menjawab dan dibagikan melalui *google form*. Tes figural yang berupa soal esay sebanyak 5 butir soal mengenai tugas mendesain busana pesta. Lembar pengamatan dan penelitian digunakan untuk menilai hasil unjuk kerja siswa dan untuk mengetahui kreativitas mendesain busana pesta. Uji coba instrumen diberikan kepada 25 siswa diluar sampel penelitian dalam populasi yang sama, yaitu siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten, hal ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan pada instrumen penelitian sehingga dapat disempurnakan. Perhitungan validitas menggunakan taraf signifikan 5%. Apabila diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butiran instrument dikatakan valid, namun apabila diperoleh $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan butiran instrument tersebut tidak valid. $N=25$ dan $\alpha=5\%$ maka, hasil uji instrumen yang diperoleh yaitu 20 item soal valid.

Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan, rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *Software SPSS*. Adapun *Cronbach Alpha* yang harus dicapai atau nilai yang dikatakan reliabel apabila memiliki lebih dari 0,60. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji hipotesis menggunakan analisis korelasi *product moment*. Analisis regresi dapat dilakukan apabila data tersebut memenuhi syarat yaitu berdistribusi normal dan model regresi antar variabel linear yang diketahui dari uji normalitas dan uji linearitas, hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cornbach's Alpha</i>	Korfisien Standar	Keterangan
Kreativitas menggambar r desain	0,872	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, pada tabel 1 diperoleh hasil angket mata pelajaran menggambar desain dengan N = 20 menunjukkan bahwa $r_i = 0,872$, sedangkan koefisien standar = 0,60 maka $r_i > 0,60$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua angket tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat hubungan sangat kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi data menggambarkan hasil penelitian tentang kreativitas menggambar desain siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno. Data kreativitas siswa diperoleh melalui angket dengan jumlah sampel 42 siswa dan menggunakan 20 butir soal pertanyaan. Data variabel prestasi belajar diperoleh dari dokumentasi guru berupa hasil belajar pada mata pelajaran menggambar desain busana. Rangkuman data penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Data Penelitian

Variabel	Skor Observasi						Skor Ideal			
	Skor Max	Skor Min	Mean	SD	Med	Mod	Skor Max	Skor Min	Mean	SD
X	74	43	57,93	7,63	58	63	80	20	50	10
Y	93	53	77,12	9,64	79	80	100	0	50	16,6

Hasil perhitungan deskripsi skor observasi melalui tabel distribusi frekuensi dan skor sebagai berikut.

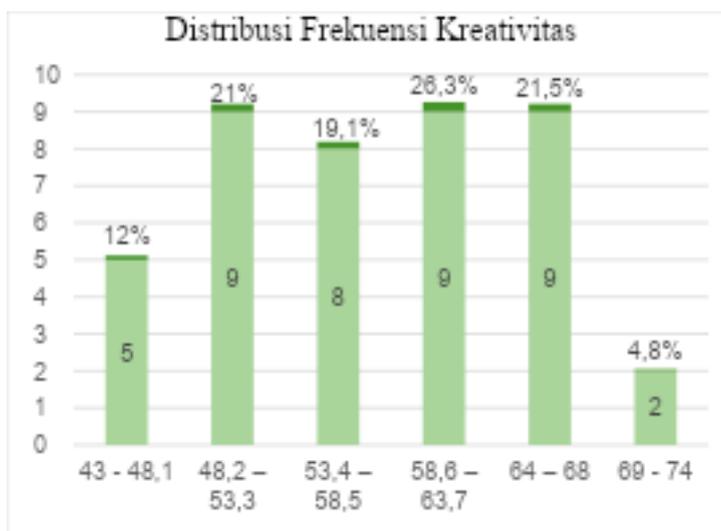
1. Kreativitas Menggambar Desain Siswa

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas

No	Interval	Frekuensi	Relatif (%)
1	43 – 48,1	5	12%
2	48,2 – 53,3	9	21,4%
3	53,4 – 58,5	8	19,1%

4	58,6 – 63,7	9	26,3%
5	63,8 – 68,9	9	21,5%
6	69 – 74	2	4,8%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data kreativitas menggambar desain siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa frekuensi tertinggi 9 terdapat pada interval 58,6 – 63,7 dengan relatif 26,3%, sedangkan frekuensi terendahnya 2 terdapat pada interval 69 - 74 dengan relatif 4,8%. Rangkuman hasil distribusi kreativitas menggambar desain siswa dijelaskan melalui histogram pada gambar 1.



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Kreativitas

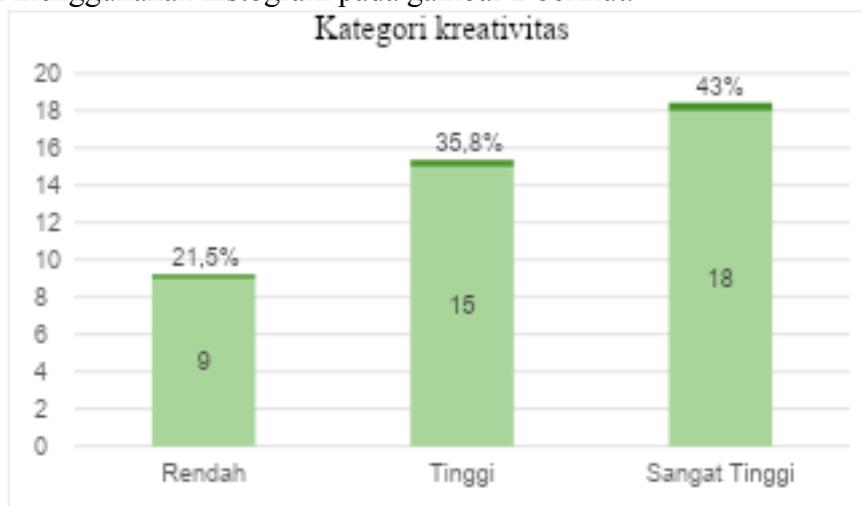
Hasil distribusi frekuensi kreativitas pada mata pelajaran Menggambar desain busana dikategorikan kedalam 4 kategori yaitu sangat rendah, rendah, tinggi dan sangat tinggi yang dijelaskan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Kategori Kreativitas

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Relatif (%)
1	Rendah	$41 \leq x < 50$	9	21,5%
2	Tinggi	$51 \leq x < 60$	15	35,8%
3	Sangat Tinggi	$x \geq 61$	18	43%
Total			42	100%

Berdasarkan tabel 4, terdapat 9 responden dalam kategori rendah dengan relatif sebesar 21,5%, 15 responden dalam kategori tinggi dengan relatif sebesar 35,8%, 18 responden dalam kategori sangat tinggi dengan relatif sebesar 43%, tidak ada responden

dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi relatif 0%. Dengan demikian dapat digambarkan menggunakan histogram pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Kreativitas

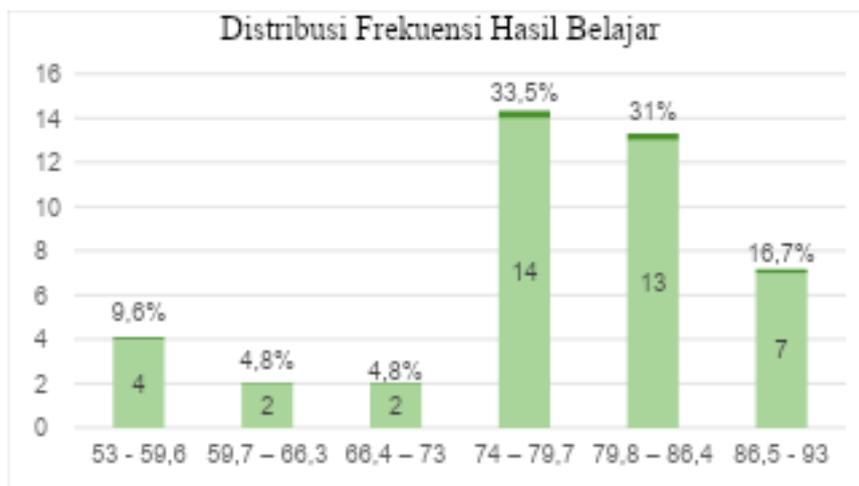
2. Hasil Belajar

Deskripsi frekuensi data hasil belajar menggambar desain siswa dilakukan dengan cara menghitung jumlah kelas menggunakan rumus *Sturges*. Hasil distribusi frekuensi hasil belajar Menggambar Desain siswa (Y) selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kreativitas

No	Interval	Frekuensi	Relatif (%)
1	53 – 59,6	4	9,6%
2	59,7 – 66,3	2	4,8%
3	66,4 – 73	2	4,8%
4	73,1 – 79,7	14	33,5%
5	79,8 – 86,4	13	31%
6	86,5 – 93	7	16,7%
Jumlah		42	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data hasil belajar menggambar desain siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa frekuensi tertinggi 14 terdapat pada interval 73,1 – 79,7 dengan relatif 33,5%, sedangkan frekuensi terendahnya 2 terdapat pada interval 59,7 – 66,3 dan 66,4 – 73 dengan relatif 4,8%. Rangkuman hasil distribusi hasil belajar menggambar desain siswa dijelaskan melalui histogram pada gambar 3.



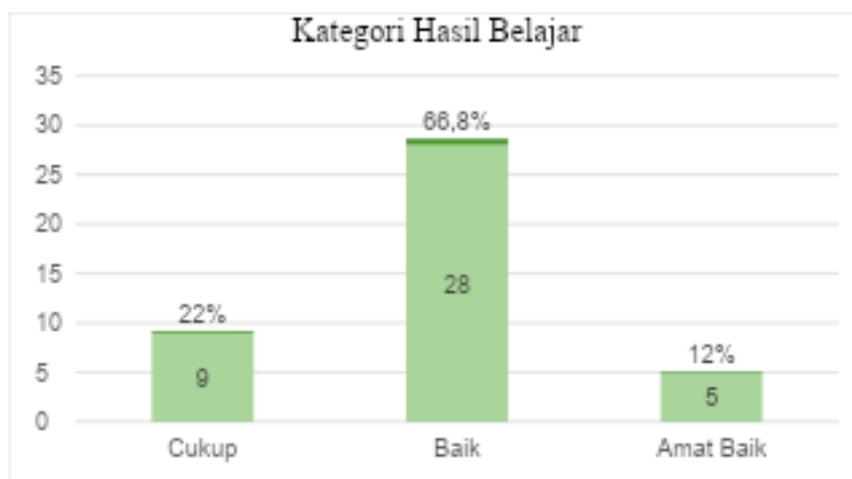
Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Hasil distribusi frekuensi hasil belajar pada mata pelajaran Menggambar desain busana dikategorikan kedalam 4 kategori yaitu sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi yang dijelaskan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kategori Hasil Belajar

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Relatif (%)
1	Cukup	$33,4 \leq y < 50$	9	21,5%
2	Baik	$51 \leq y < 66,7$	28	66,8%
3	Amat Baik	$y \geq 66,8$	5	12%
Total			42	100%

Berdasarkan tabel 6, terdapat 9 responden dalam kategori cukup dengan relatif sebesar 21,5%, 28 responden dalam kategori baik dengan relatif sebesar 66,8%, 5 responden dalam kategori amat baik dengan relatif 12%, tidak ada responden dalam kategori kurang dengan frekuensi relatif 0%, dengan demikian dapat digambarkan menggunakan histogram pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing – masing variabel memiliki karakteristik distribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan perhitungan *Chi Kuadrat*. Hasil uji normalitas kedua variabel dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	Df	X ² hitung	X ² tabel (5%)	Keterangan
1	X	21	13,524	32,670	Normal
2	Y	15	25,810	26,296	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 7 dapat diketahui bahwa X² hitung variabel kreativitas menggambar desain adalah $13,524 < X^2 \text{ tabel} = 32,670$, dan harga X² hitung data hasil belajar menggambar desain busana $25,810 < X^2 \text{ tabel} = 26,296$ tabel dapat dijelaskan bahwa kedua data dinyatakan normal.

Uji linearitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui linier atau tidaknya variabel bebas dengan variabel terikat.. Hasil uji coba linieritas kedua variabel dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Hasil Uji Linieritas

Variabel	<i>Sig Deviation From Linierity</i>	Sig	Kriteria
X - Y	0,393	0,05	linear

Uji linieritas diperoleh nilai sig. *Deviation from linierity* sebesar $0,393 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antar kreativitas menggambar desain dengan hasil belajar menggambar desain karena nilai sig. *Deviation from linierity* lebih besar dari taraf signifikan 5%.

Pengajuan hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil uji hipotesis, di peroleh nilai koefisien korelasi r hitung sebesar 0,162. Pengujian signifikan nilai tersebut di konsultasikan pada tabel nilai – nilai r tabel dengan

$N=42$ pada taraf signifikan $0,304$. Nilai r hitung yang di peroleh di atas nilai r tabel, yaitu $0,162 < 0,304$. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

variabel	r hitung	r tabel ($N=42, \alpha=5\%$)	Koefisien determinan (R^2)	Keterangan
X - Y	0,162	0,304	0,026	Tidak ada pengaruh r $xy < r$ tabel

Berdasarkan tabel 4.8, hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *product moment* r hitung $0,162 < r$ tabel = $0,304$, dapat di interpretasikan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel kreativitas (X) terhadap hasil belajar menggambar desain siswa (Y) dibuktikan dengan perolehan nilai r hitung di atas lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikan 5%. Besarnya nilai yang diberikan oleh kreativitas siswa terhadap hasil belajar menggambar desain busana di ketahui dari harga koefisien determinan. Koefisien determinan (R^2) sebesar 0,26% sedangkan sisanya 99, 74% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana. Berkaitan dengan hal tersebut, akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Menggambar Desain

Berdasarkan hasil analisis kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar desain, dapat dijelaskan bahwa 9 responden dalam kategori rendah dengan relatif sebesar 21,5%, 15 responden dalam kategori tinggi dengan relatif sebesar 35,8%, 18 responden dalam kategori sangat tinggi dengan relatif sebesar 43%, dan tidak terdapat responden dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 0%. Berdasarkan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar desain dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 43%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Referensi [11] “peran kreativitas semakin terasa dimana ditandai oleh perubahan yang sangat cepat dan tantangan yang semakin kompleks, semua orang bisa menjadi diri yang kreatif apabila dikembangkan dengan benar”. Siswa yang belum mampu menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas secara optimal perlu penanganan yang tepat. Referensi [12] kreativitas dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu motivasi intrinsik dorongan yang timbul dari dalam individu yang merupakan motivasi primer untuk kreativitas, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul dari luar individu yaitu dari faktor lingkungan, baik keluarga, sekolah maupun masyarakat dan kebudayaan. Kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinalitas, dan mengelaborasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas.

2. Hasil Belajar Menggambar Desain Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 1 Gantiwarno.

Hasil belajar merupakan suatu ukuran yang menyatakan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Hasil belajar mata pelajaran menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten menunjukkan bahwa 9 responden dalam kategori cukup dengan relatif sebesar 21,5%, 28 responden dalam kategori baik dengan relatif sebesar 66,8%, 5 responden dalam kategori amat baik dengan relatif sebesar 12%, serta tidak terdapat responden dalam kategori kurang dengan frekuensi 0%. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggambar desain siswa tergolong dalam kategori baik dengan frekuensi relatif 66,8%. Presentase diatas menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Gantiwarno masuk dalam kategori baik Hal tersebut berkaitan dengan pemahaman yang diterima oleh siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas. Referensi [13] “hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Hasil belajar menggambar desain yang diampuh oleh siswa merupakan nilai ukur dari guru untuk terus berkembang dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya.

3. Pengaruh Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Menggambar Desain

Berdasarkan data hasil pengujian uji korelasi *product moment*, menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa dibuktikan dengan perolehan nilai r hitung = 0,162 < r tabel = 0,304, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa karena r hitung yang diperoleh lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikan 5%. Kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa diketahui dari nilai nilai koefisien determinan. Koefisien determinan (R^2) sebesar 0,26% sedangkan sisanya 99,4% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Hasil belajar siswa yang maksimal dan mencapai tujuan dapat dicapai dengan memperhatikan faktor – faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sebagaimana . Referensi [14] “hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya, hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik”. Hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten rata – rata diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Sejalan dengan itu menurut Referensi [15] “.. faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar pertama faktor internal mencakup fisiologis dan psikomotorik ke dua, faktor eksternal meliputi lingkungan instrumentas”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis dari data penelitian serta pembahasan maka penelitian pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif sebesar 43%. Hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten dalam kategori baik dengan frekuensi 66,8%. Dilihat dari analisis data tersebut hasil belajar siswa rata rata mendapatkan

nilai yang baik diatas KKM yang ditetapkan di sekolah. Tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas terhadap hasil belajar menggambar desain siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Gantiwarno Klaten.

REFERENSI

- [9] Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [5] Arka, P. (2017). Kreativitas mendesain busana pada mata pelajaran dasar desain siswa kelas X program keahlian Tata Busana di Sekolah Menengah Kejuruan Islam Moyudan Sleman Yogyakarta, Tahun Ajaran 2017-2018. Skripsi, tidak diterbitkan. Yogyakarta : FKIP UST.
- [1] Fajar, H.U. (2009). *Arahan Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Bisnis Dan Manajemen Berbasis Sektor Perdagangan Di Kabupaten Tulungagung*. Laporan Penelitian.
- [15] Fauhah, H, & Brilian, R. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A. Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi* (Vol.5 Nomor 2. Hlm 328.
- [7] Heni Rohaeni & Yadi Mulyadi (2013). *Menggambar Busana*. Bandung: Yrama Widya.
- [11] Ika, K. (2021). Kreativitas Siswa Dalam Menggambar Busana Dengan Teknik Kolase Kelas X SMK Maarif 2 Sleman. *Jurnal keluarga* (Vol.07 Nomor 02). Program Studi PVKK JPTK FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- [8] Jihad, Asep dan Haris, Abdul. (2010). *Strategi Belajar Mengajar I*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [14] Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [13] Siti, B. (2019). Pengaruh Suasana Kelas Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Busana Industry di Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal Keluarga*. (Vol.5 Nomor 1) Hlm 160-162.
- [10] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [4] Sugihartono, dkk. (2015). *Psikolog Pendidikan*. Yogyakarta: UNY press
- [2] Suharman. (2005) *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.

- ^[12] Utami, M. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- ^[3] Utami, M. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- ^[6] Yuliarma. (2016). *The Art of Embroidery Design: Mendisain Motif Dasar Bordir dan Sulaman*. Jakarta: Gramedia