

JURNAL INOVASI

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

IPTPI

Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia
Bekerja sama dengan
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

JURNAL INOVASI

Teknologi Pendidikan

Penerbit:
Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI)
Bekerja sama dengan
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Penanggung jawab : Herman Dwi Surjono

Ketua : Ali Muhtadi

Sekretaris : Dian Wahyuningsih

Penyunting : C. Asri Budiningsih
Abdul Gafur
Herminarto Sofyan
Mukminan
Ch. Ismaniati

Penyunting Bahasa : Teguh Setiawan
Sudiyono

Koordinator Jurnal PPs UNY
Ashadi

Sekretariat
Rohmat Purwoko
Syarief Fajaruddin

SEMUA TULISAN YANG ADA DALAM JURNAL INOVASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN BUKAN
MERUPAKAN CERMINAN SIKAP DAN ATAU PENDAPAT DEWAN REDAKSI

TANGGUNG JAWAB TERHADAP ISI DAN ATAU AKIBAT DARI TULISAN TETAP TERLETAK PADA PENULIS

Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan terbit 2 kali setahun pada bulan April dan Oktober

Alamat Redaksi: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 550835, Fax. (0274) 520326

Email: teknodik@uny.ac.id
Website: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>

Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan

Vol. 3, No 2, Oktober 2016

Kata Pengantar	iii
Dartar Isi	v
1. Pengaruh Penggunaan Media <i>Mood Board</i> terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana	121-137
<i>Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi</i>	
2. Pengembangan <i>Website</i> Interaktif sebagai <i>Computer-Mediated Communication</i> untuk Pembelajaran Jaringan Komputer	138-150
<i>Ariyawan Agung Nugroho, Sunaryo Soenarto</i>	
3. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran Fisika	151-165
<i>Ary Purnadi, Herman Dwi Surjono</i>	
4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII	166-182
<i>Erwin Januarisman, Anik Ghufon</i>	
5. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Pajak dengan Pendekatan <i>Quantum Learning</i> di SMK	183-194
<i>Fitria Yuniarti, Herminarto Sofyan</i>	
6. Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis Pendekatan Ilmiah Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Yogyakarta	195-206
<i>Heru Amrul Mu'arif, Herman Dwi Surjono</i>	
7. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kartografi pada Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial UNY	207-220
<i>Kimpul Endro Sariyono, Mukminan</i>	
8. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA	221-236
<i>Nazalin, Ali Muhtadi</i>	
9. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Desain Busana di SMK..	237-248
<i>Purwosiwi Pandansari, Abdul Gafur</i>	

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOOD BOARD TERHADAP PENGETAHUAN DESAIN BUSANA PADA MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA

Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi
Fakultas Teknik UNY, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
afifgb@gmail.com, ishartiwi@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji (1) perbedaan pengaruh pembelajaran Desain Busana menggunakan media *mood board* dan media contoh gambar desain busana terhadap kreativitas dan hasil belajar Desain Busana mahasiswa; (2) pengaruh positif pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* dibandingkan menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap kreativitas desain busana mahasiswa; (3) pengaruh positif pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* dibandingkan dengan menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain busana mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest, Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian adalah mahasiswa kelas A dan D semester 2 di Pendidikan Teknik Busana FT UNY. Hasil *t-test* menunjukkan *pretest* mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama. Data hasil belajar *posttest* menunjukkan selisih skor rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berkategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil nilai rata-rata diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil kreativitas mahasiswa yang signifikan.

Kata kunci: *media mood board, hasil belajar, desain busana*

THE IMPACT OF USING MOOD BOARD MEDIA TO FASHION DESIGN KNOWLEDGE ON FASHION DESIGN ENGINEERING STUDENTS

Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi
Fakultas Teknik UNY, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
afifgb@gmail.com, ishartiwi@uny.ac.id

Abstract

This research aimed to examine (1) the effect of differences in learning to use media Fashion Design mood board and fashion design drawings media examples in creativity and Fashion Design student learning outcomes; (2) the positive influence of learning by using media Fashion Design mood board than using media examples fashion design drawings for the creativity of fashion design students; (3) a positive influence of learning by using media Fashion Design mood board compared to using the media sample images for learning outcomes of Fashion Design student. This research is a quasi-experimental research with pretest-posttest design, Nonequivalent Control Group Design. This research uses experimental class and control class. The research population was a student of class A and D in the 2nd half of Technical Fashion Education Faculty of Engineering, Yogyakarta State of University. t-test results indicate student pretest control class and experimental class is almost the same. Data posttest study results show the difference in average scores between the experimental class and control class category is very high. Based on the results of the average value obtained that an increase in the creativity of the students are significant.

Keywords: *fashion mood boards, learning outcomes, fashion design*

Pendahuluan

Di awal tahun 2006, perkembangan teknologi pendidikan berkembang ke arah pemecahan masalah belajar. Paradigma ini diorientasikan untuk menjabarkan teknologi pendidikan agar dapat mengatasi problem belajar secara lebih terarah dan terkendali yang memasukkan unsur *ethical practice* untuk memperbaiki performance pembelajaran.

Teknologi pembelajaran mencakup lima kawasan yakni desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994, pp.8-9). Penelitian ini difokuskan pada aspek pemanfaatan media. Pemanfaatan media yaitu penggunaan secara sistematis suatu media yang digunakan di mata kuliah Desain Busana sebagai sumber belajar (Seels & Richey, 1994, pp.46).

Salah satu bentuk konkrit kawasan pemanfaatan adalah pemanfaatan media pembelajaran baik berupa media cetak maupun berupa media audio visual yang memiliki tujuan mengatasi masalah-masalah belajar yang ada. (Seels & Richey, 1994, p.10). Kawasan pemanfaatan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan media agar memudahkan mahasiswa dalam belajar. Menurut Seels & Richey (1994, pp.46-47), domain pemanfaatan itu terdiri dari empat karakteristik yakni: (1) pemanfaatan media; (2) difusi dan inovasi; (3) implementasi dan institusionalisasi; serta (4) kebijakan dan regulasi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat pesat harus dapat diantisipasi oleh lembaga pendidikan dengan menyusun kurikulum yang tepat untuk dapat menyiapkan mahasiswa dan lulusan memasuki dunia kerja. Peraturan pemerintah No. 17 Tahun 2012 pasal 97 mengamanatkan bahwa kurikulum perguruan tinggi yang dikembangkan dan dilaksanakan harus berbasis pada kompetensi. Berdasar Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebu-

dayaan No.049 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, (SNPT) dan ditetapkannya kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) oleh pemerintah melalui Perpres No 8 Tahun 2012 sebagai acuan dalam penyusunan capaian pembelajaran lulusan dari setiap jenjang pendidikan secara nasional.

Miarso mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya (Sanaky, 2011, p.4). Maka secara umum media adalah "alat bantu" yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan pernyataan tersebut diatas, maka terdapat Visi Program Studi Pendidikan Teknik Busana yang termuat dalam buku Kurikulum 2014 menyatakan bahwa pada tahun 2025 menjadi barometer Program Studi Pendidikan Teknik Busana yang mampu menghasilkan pendidik dan tenaga kependidikan bidang busana yang berlandaskan pada ketaqwaan, kemandirian dan kecendikiaan sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi di era global. Visi tersebut memunculkan misi yang dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa untuk mendalami setiap mata kuliah yang diterimanya antara lain (1) menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran bidang busana untuk menghasilkan lulusan unggul berlandaskan ketaqwaan, kemandirian dan kecendekiaan, (2) mengembangkan keilmuan bidang busana melalui penelitian yang bermanfaat bagi perkembangan IPTEKS, (3) memberdayakan masyarakat dengan berbagai keterampilan bidang busana untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, (4) berperan aktif dalam mendukung perkembangan industri fashion yang kompetitif di tingkat global, dan (5) memberikan layanan prima kepada civitas akademika dan *stakeholder*.

Desain Busana merupakan salah satu mata kuliah dalam pembelajaran Program Studi S1 Pendidikan Teknik busana yang terdapat pada semester dua. Mata

Kuliah Desain Busana berisikan konsep teoritis dan keterampilan dalam menggambar Desain Busana menggunakan cat air, kombinasi warna berbagai tekstur kain dan sumber ide serta teknik penyajian gambar. *Leraning outcome* dalam mata kuliah ini adalah: (1) mahasiswa mampu membuat Desain Busana dalam berbagai macam tekstur kain dengan warna yang tepat, berdasar sumber ide serta teknik penyajian gambar; (2) mahasiswa mampu diberi tanggung jawab secara pribadi dan berkelompok membuat Desain Busana dalam berbagai macam tekstur kain dengan warna yang tepat berdasar sumber ide serta teknik penyajian gambar; (3) mahasiswa mampu mengkomunikasikan secara lisan maupun tertulis menggambar Desain

Pembelajaran Desain Busana yang terjadi belum menggambarkan kemampuan berpikir mahasiswa yang lebih tinggi dan kreatif dengan hanya mengandalkan kemampuan menghafal atau mengingat konsep atau materi Desain Busana. Proses pembelajaran seperti ini ternyata belum efektif untuk mendidik atau membina mahasiswa agar memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap materi Desain Busana. Mahasiswa hanya berjuang untuk mempelajari dan menghafal sejumlah konsep atau materi pembelajarannya tanpa memahami apa yang sedang mahasiswa lakukan. Akibatnya, mahasiswa hanya mampu menghafal materi secara terpisah dan hampa makna. Keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran Desain Busana hanya diukur dari tingkat penguasaan konsep atau materi dan mencapai target nilai sebagai hasil tes. Proses pembelajaran Desain Busana yang terlalu menekankan penguasaan aspek kognitif pada tingkat menghafal gambar atau mengingat ini cenderung kurang menggali aspek afektif yang berkaitan dengan pembentukan sikap, nilai dan minat yang harus dimiliki mahasiswa serta kurang mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, kemampuan berfikir serta penerapan ide-ide hebat yang dapat mengembangkan sikap yang baik, memiliki

kreativitas yang tinggi yang akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Persoalan lain yang terjadi dalam pembelajaran Desain Busana di Pendidikan Teknik Busana di FT UNY adalah dosen Desain Busana belum memanfaatkan media yang tepat dan efektif dalam pembelajaran Desain Busana. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa media pembelajaran belum digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran Desain Busana, terutama media pembelajaran berbasis papan inspirasi untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran Desain Busana.

Mahasiswa yang kurang memiliki dorongan semangat berkreativitas dalam mempelajari desain busana secara maksimal atau tinggi ternyata berpengaruh langsung pada pencapaian hasil belajar mahasiswa (Rianawaty, 2014, p.190). Hasil belajar mahasiswa pada mata pelajaran Desain Busana adalah hasil yang diharapkan dicapai mahasiswa melalui suatu proses pembelajaran Desain Busana di sekolah. Hasil belajar Desain Busana merupakan gambaran dari penguasaan kemampuan mahasiswa sebagaimana yang telah ditetapkan dalam mata kuliah Desain Busana. Usaha yang dilakukan dosen sebagai pengajar maupun mahasiswa dalam proses pembelajaran Desain Busana bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi dari aspek kognitif dan afektif serta psiko-motor.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang tepat, adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mood board*. Secara definisi, *mood board* diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna. *Mood board* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti di bidang *fashion* dan desainer *interior*. Dari penjelasan tersebut maka *mood board* dapat dianggap dapat

membangkitkan semangat belajar mahasiswa, sehingga mahasiswa lebih aktif dalam belajar untuk mencapai kompetensi belajar desain busana. Media pembelajaran digunakan sebagai stimulus dari luar untuk merangsang semangat belajar mahasiswa dalam pembelajaran desain busana. Mahasiswa yang memiliki semangat belajar Desain Busana cenderung mempunyai rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap materi pembelajaran yang sedang atau akan dipelajari. Mahasiswa yang belajar disertai dengan rasa ingin tahu biasanya terdorong untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lengkap serta berjuang untuk meraih hasil belajar yang tinggi.

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak maupun yang bersifat abstrak sampai yang konkret. Melalui *mood board* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *mood board* menurut adalah untuk membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya, dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya, membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *mood board* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya, melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *mood board* sebagai media dan melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Mood Board sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *mood board* memberikan pema-

haman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah pembuatan *mood board* itu sendiri.

Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *mood board* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media *mood board* dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi/materi sebagai berikut: (1) Tema dan karakter karya yang akan diangkat; (2) Penggayaan busana yang sedang tren (*image style*); (3) warna yang akan digunakan dalam pembuatan Desain busana (*image colour*); (4) Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Mata kuliah dengan bobot 2 SKS praktik merupakan salah satu mata kuliah yang ada di Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik UNY semester 2. Berdasarkan kompetensi mata kuliah Desain Busana adalah mahasiswa harus mampu menjelaskan dan menggambarkan proporsi tubuh untuk Desain Busana, mewarnai gambar proporsi dengan cat air, membuat Desain Busana dari berbagai macam sumber ide, menggambar Desain Busana dengan berbagai tekstur bahan, serta mempraktikkan teknik penyajian gambar

Pada mata kuliah Desain Busana, mahasiswa dituntut untuk mampu menciptakan Desain Busana berdasarkan berbagai sumber ide, artinya suatu kemampuan dalam mengorganisir unsur-unsur visual menjadi suatu Desain Busana dalam

bentuk dua dimensi. Pengolahan unsur-unsur visual ini dapat diwujudkan dalam bentuk pembuatan Desain Busana wanita, pria dan anak-anak untuk berbagai kesempatan. Sumber ide dalam penciptaan Desain Busana dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya: majalah mode, internet, butik, *haute couture*, dan lain-lain. Keberhasilan suatu karya Desain Busana, baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi, merupakan keberhasilan dalam mengolah unsur-unsur disain dan prinsip-prinsip disain yang ditunjang oleh keterampilan teknis berupa kemampuan memanipulasi alat dan bahan.

Proses pembelajaran mata kuliah Desain Busana dilakukan dengan metode ceramah dan demo serta yang sebelumnya dilaksanakan dengan menggunakan media gambar Desain Busana, tetapi dalam penelitian ini *mood board* digunakan sebagai media pembading untuk dapat meningkatkan kemampuan kompetensi berdasarkan silabus mata kuliah Desain Busana.

Menurut Hamalik (2010, p.27), belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar juga merupakan suatu usaha untuk memodifikasi atau menegaskan kelakuan melalui pengalaman.

Selanjutnya Good & Brophy menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (belajar) (Uno, 2009, p.15). Perubahan perilaku tersebut tampak dalam penguasaan mahasiswa pada pola-pola tanggapan (respons) baru terhadap lingkungannya yang berupa ketrampilan (*skill*), kebiasaan (*habbit*), sikap atau pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), emosi (emotional), apresiasi (*appreciation*), jasmani dan etika atau budi pekerti, serta hubungan sosial. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam

berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Belajar sebagai perubahan perilaku terjadi setelah mahasiswa mengikuti atau mengalami suatu proses belajar mengajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu. Menurut Gagne (1979, p.3) belajar adalah suatu proses perubahan watak dan kapabilitas manusia yang berlangsung pada suatu periode waktu dan proses perkembangannya yang menghasilkan suatu kapabilitas berupa ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Kapabilitas diartikan sebagai perubahan kemampuan seseorang akibat dari belajar yang berlangsung selama masa waktu tertentu. Perubahan kemampuan ini dapat dilihat dari perubahan perilaku seseorang.

Dengan hasil belajar sebagai perubahan dalam kapabilitas (kemampuan tertentu) sebagai akibat belajar, maka Jenkins & Unwin (Uno, 2009, p.7) menyatakan bahwa hasil akhir dari belajar (*learning outcomes*) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan mahasiswa sebagai hasil kegiatan belajarnya.

Kreativitas dalam dimensi *press* dikemukakan oleh Amabile (Alma, 2013, p.69), "*Creativity can be regarded as the quality of products or responses judged to be creative by appropriate observers*". Menurutnya, kreativitas dapat dinilai dan dianggap sebagai kualitas produk atau tanggapan kreatif oleh pengamat yang tepat. Mengenai *press* dari lingkungan, ada lingkungan yang menghargai imajinasi dan fantasi, dan menekankan kreativitas serta inovasi. Kreativitas dari sudut pandang *press* berarti lebih menekankan faktor *press* atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Dimensi selanjutnya yakni kreativitas dalam dimensi *product*. "The ability to bring something new into existence". Ungkapan tersebut menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Hasil penciptaan "sesuatu yang baru" yang dapat ditangkap oleh indera seseorang dinamakan produk. Pada dimensi produk, kreativitas berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif.

Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli.

Kreativitas diartikan sebagai penggunaan imajinasi dan kecerdasan untuk mencapai sesuatu atau untuk mendapatkan solusi yang unik dalam mengatasi persoalan. Kreatif bukan bawaan dari lahir melainkan sesuatu yang dapat diciptakan dan dilatih dengan memberikan stimulus atau pancingan kepada otak. Pengalaman, permainan, atau membuat gambar-gambar dapat merangsang otak untuk berpikir kreatif. Dengan berlatih berpikir kreatif, maka inspirasi untuk melakukan, membuat, dan menciptakan sesuatu terbuka lebar sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang inovatif. Berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih/lancar (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), *problem sensitivity* yang merupakan kemampuan mengenal adanya suatu masalah atau mengabaikan fakta yang kurang sesuai, *originality* yaitu kemampuan membangun ide secara tidak umum, dan perincian (*elaboration*) yaitu menambah ide agar lebih jelas.

Permasalahan muncul ketika mahasiswa membuat desain busana dengan me-

tode konvensional atau manual dengan metode ceramah dan dem tidak dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas dalam hal mendesain busana, mahasiswa harus mendapatkan terobosan baru yaitu menggunakan suatu media yang tepat dimana mahasiswadapat mengembangkan kreativitas dan hasil belajar dengan mengembangkan media yang dilihat dan diperhatikan secara riil untuk membayangkan dan mewujudkan sesuai apa yang diinginkan.

Melihat hal tersebut, peneliti bermaksud meneliti bagaimana pengaruh penggunaan media *mood board* terhadap pengetahuan mahasiswa dalam membuat Desain busana mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Teknik Busana FT UNY guna memaksimalkan penggunaan media dalam rangka meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Apabila terbukti bahwa media *mood board* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat Desain busana yang berdampak baik pada hasil belajar mahasiswa, perlu adanya keberlangsungan penggunaan media *mood board* dalam setiap materi mata kuliah Desain Busana.

Kerangka pikir pada penelitian ini merujuk kepada penggunaan media *mood board* dan media contoh gambar. Pada proses pembelajaran seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi mahasiswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilandasi oleh suatu dasar pemikiran bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media *mood board*.

Sesuai dengan sifatnya media contoh gambar desain busana hanya dapat dilihat dan dicontoh oleh mahasiswa sehingga mahasiswa kurang mengasah keterampilan dan kemampuannya dalam hal membuat desain busana. Sedangkan untuk

media *mood board* menyediakan berbagai macam referensi untuk menciptakan desain busana yang diinginkan dengan cara melihat berbagai macam elemen yang terdapat dalam sebuah papan sehingga dalam mendesain busana, mahasiswa akan lebih dapat mengasah keterampilan dan kemampuannya dalam hal menciptakan desain busana sesuai dengan materi dan keinginan yang di berikan.

Dengan melihat berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran desain busana menggunakan media contoh gambar, maka media *mood board* dianggap menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Pembelajaran Desain Busana di kelas sangat perlu menggunakan media *mood board*. Penggunaan media *mood board* dalam Desain Busana diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa yang terkait dengan kemampuan belajar mahasiswa. Tolok ukur bahwa media *mood board* dikatakan berkualitas baik jika media yang digunakan itu mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa terhadap mata kuliah desain busana. Media pembelajaran *mood board* tersebut membantu siswa untuk melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena mahasiswa bukan hanya mendengarkan uraian dari dosen, tetapi juga lebih aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan apa yang diperintahkan dalam media itu. Dengan demikian, seluruh potensi yang ada dalam diri mahasiswa digunakan dalam pembelajaran Desain Busana. Proses pembelajaran seperti ini sangat membantu mahasiswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Desain Busana.

Berdasarkan beberapa keunggulan media *mood board* sebagaimana yang dijelaskan di atas, maka jika media ini digunakan dalam pembelajaran Desain Busana diasumsikan dapat membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena media *mood board* menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat dan memacu aktivitas belajar bagi mahasiswa yang cepat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran membuat

pembelajaran Desain Busana menjadi lebih menarik dan interaktif karena mahasiswa bisa terlibat secara langsung. Dengan kata lain, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Desain Busana dapat menimbulkan kegairahan mahasiswa dalam belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan kenyataan, menumbuhkan minat, bahan pembelajaran menjadi lebih terstruktur, logis, dan jelas, metode pembelajaran dapat bervariasi serta siswa banyak melakukan kegiatan belajar.

Materi pembelajaran Desain Busana yang abstrak dapat dikonkritkan dan materi yang kompleks dapat disederhanakan. Media *mood board* dirancang bukan hanya untuk pembelajaran kelompok atau klasikal, tetapi juga untuk pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, kontrol pemanfaatan media ini di atur oleh mahasiswa sebagai pengguna dalam proses pembelajaran Desain Busana di kelas. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran Desain Busana dapat mengatasi sikap pasif mahasiswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Pemilihan jenis penelitian eksperimen semu ini karena ingin menerapkan sesuatu tindakan atau perlakuan (*treatment*). Penelitian ini menggunakan kelompok kontrol berupa pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar. Kelompok kontrol ini berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi eksperimen, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya. Atau dengan kata lain, variabel kontrol yang digunakan dalam penelitian ini merupakan variabel yang tidak diberi perlakuan, namun selalu diikutsertakan dalam proses penelitian (Sugiyono, 2009, p.114).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu dengan model rancangan *Pretest-Posttest, Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2009, p.116).

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan/ treatment	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Teknik Busana FT UNY, Karangmalang Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2014/2015 di bulan Juli yang dilakukan selama kegiatan perkuliahan berlangsung.

Populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa Strata 1 (S1) Semester 2 pada Program Studi Pendidikan Teknik Busana FT UNY yang berjumlah 60 orang mahasiswa. Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian ini bersifat homogen dan memiliki kondisi seimbang baik dari segi jumlah mahasiswa dan jenis kelamin. Mahasiswa S1 ini terbagi atas 2 kelas yaitu kelas A dan D yang mana dibedakan atas jalur masuk diterimanya di Program Studi Pendidikan Teknik Busana di FT UNY.

Tes hasil belajar ini menggunakan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk Mata Kuliah Desain Busana. Tes awal (*pretest*) bertujuan untuk mengukur kemampuan awal (*entry behavior*) yang dimiliki mahasiswa terhadap materi yang diajarkan dan diberikan sebelum perlakuan dilaksanakan. Sedangkan tes akhir (*posttest*) digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan atau kompetensi mahasiswa terhadap materi Desain Busana tentang Pengambilan sumber ide sesudah mendapat perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *mood board* dan pembelajaran dengan media contoh gambar Desain busana, jenis soal yang digunakan adalah tes objektif dengan lima alternatif pilihan jawaban.

Keseluruhan angket kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 23 pernyataan. Dari 23 pernyataan itu, ada dua puluh pernyataan yang bersifat positif dan tiga pernyataan yang bersi-

fat negatif (pernyataan nomor 4, 16, dan 22). Angket kreativitas ini diisi oleh mahasiswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dan kelas kontrol sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media contoh gambar desain busana. Angket kreativitas ini menggunakan kategori yang terdiri dari empat kemungkinan jawaban yang berkaitan dengan diri responden yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skor masing-masing adalah 4,3,2, dan 1.

Sebuah hasil belajar berupa hasil gambar desain busana mahasiswa dapat dievaluasi dengan kriteria tertentu, yaitu dengan penilaian unjuk kerja. Hasil desain busana mahasiswa ini merupakan suatu sumber informasi yang berguna untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Tes ini memiliki kelebihan yaitu dalam hal dapat menjangkau materi yang luas dan dapat dianalisis secara mendalam.

Terdapat dua jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: (1) instrumen untuk mengukur hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana; (2) instrumen untuk mengukur kreativitas desain busana mahasiswa. Uji coba instrumen tes hasil belajar desain busana mahasiswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran butir dan daya beda tes tersebut sebelum dicari validitas butir dan reliabilitas internalnya.

Dalam penelitian ini, validitas isi instrumen tes hasil belajar desain busana mahasiswa berkaitan dengan derajat pengukuran yang mencerminkan isi pelajaran secara komprehensif yang diajarkan kepada mahasiswa. Prosedur validitas isi tes hasil belajar Desain Busana mahasiswa didasarkan pada (1) menyusun kisi-kisi tes yang bersumber dari Kurikulum Perguruan Tinggi Mata Kuliah Desain Busana dari segi tujuan dan isi dalam kurikulum mata kuliah Desain Busana, dan (2) *Judgment* atau putusan ahli isi yang dijadikan dasar estimasi untuk menyatakan bahwa instru-

men tersebut layak atau tidak layak dari segi isi. Dosen mata kuliah Desain Busana bertindak sebagai *Experts Judgment*. Pemilihan soal tetap memperhitungkan dua parameter, yaitu taraf kesukaran dan daya pembeda. Taraf kesukaran dilihat dari harga *proportion correct*, dan daya pembeda dengan melihat besar indeks *diskrinasi biserial correlation (rbis)* atau *point biserial correlation (rpbis)*.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menganalisis data dan menyajikan data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah diperoleh melalui angket dalam bentuk tabel, gambar, diagram maupun grafik, sehingga mudah dipahami. Pedoman konversi yang digunakan berskala 5 berarti membagi nilai standar menjadi lima skala. Cara menyusun skala 5 dengan membagi wilayah dibawah lengkung kurva normal menjadi lima daerah. Kurva normal terbagi atas lima daerah dan setiap daerah menunjukkan kualifikasi atau nilainya. Berdasarkan pembagian daerah tersebut, maka pedoman konversi yang disusun adalah sebagai berikut (Direktorat Pembinaan SMA, 2010, p. 59).

Tabel 2. Kategori Penilaian Masing-Masing Variabel

No	Rentang skor	Kategori
1	$\bar{X} + 1,5 SDi < X$	Sangat Tinggi
2	$\bar{X} + 0,5 SDi < X < \bar{X} + 1,5 SDi$	Tinggi
3	$\bar{X} - 0,5 SDi < X < \bar{X} + 0,5 SDi$	Sedang
4	$\bar{X} - 1,5 SDi < X < \bar{X} - 0,5 SDi$	Rendah
5	$X < \bar{X} - 1,5 SDi$	Sangat Rendah

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empirik tentang (1) adanya perbedaan pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dan pembelajaran menggunakan media contoh gambar Desain busana terhadap hasil belajar mahasiswa yang terkait dengan kemampuan belajar mahasiswa; (2) adanya pengaruh yang lebih signifikan atau lebih baik pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dibandingkan dengan

pembelajaran menggunakan media contoh gambar Desain Busana terhadap kreativitas Desain Busana mahasiswa. Berdasarkan kedua tujuan penelitian ini, maka analisis data yang dilakukan adalah menggunakan Uji - t (*t-test*), (Sugiyono, 2009, p.274). Dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

- \bar{x}_1 : rata-rata sampel 1
- \bar{x}_2 : rata-rata sampel 2
- s_1 : simpangan baku sampel 1
- s_2 : simpangan baku sampel 2
- s_1^2 : varians sampel 1
- s_2^2 : varians sampel 2
- r : korelasi antara dua sampel
- t : uji beda antara dua sampel

Data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas adalah data sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normal multivariat dilakukan dengan pendekatan univariat yaitu dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria yang menunjukkan bahwa data itu berdistribusi normal adalah jika nilai siginifikansi lebih besar dari 0,05. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS 17,0 for windows*. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data pada kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan terhadap skor tes. Adapun kriteria pengujiannya adalah jika $p > 0,05$, maka H_0 diterima; sebaliknya jika probabilitas atau $p < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians maupun rataian nilai

H_a : Terdapat perbedaan varians maupun rataian nilai

Untuk mengetahui homogenitas matriks varians-kovarians dua kelompok dengan dua variabel dependen secara simultan dilakukan melalui uji homogenitas *Levene's* dengan menggunakan bantuan program *SPSS 17,0 for windows*. Uji homogenitas dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Pedoman pengambilan keputusan uji homogenitas sebagai berikut: (1) nilai signifikansi atau nilai probabilitas kurang dari 0,05 maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang tidak homogen, dan (2) nilai signifikansi atau nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang homogen.

Kegiatan analisis butir dalam rangka uji coba instrumen tes dimaksudkan untuk mengetahui indeks tingkat kesukaran butir-butir tes, indeks daya pembeda, dan validitas butir soal. Semua perhitungan dilakukan berdasarkan pada hasil uji coba instrumen tes hasil belajar Desain Busana yang dikembangkan. Tingkat kesukaran (*difficulty level*) suatu butir soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan mahasiswa dalam menjawab soal dan menentukan proporsi dan kriteria soal yang termasuk mudah, sedang dan sukar. Kriteria yang dipakai untuk menetapkan tingkat kesukaran butir soal (*p*) adalah berdasar pada indeks tingkat kesukarannya (Depdikbud, 1999, p.122)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mempunyai beberapa sumber data, yaitu data hasil *pretest* dan *posttest* untuk hasil belajar Desain Busana mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dan hasil serta hasil data kreativitas mahasiswa Desain Busana. Berikut ini dideskripsikan tentang masing-masing data tersebut.

Hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar Desain Busana mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tampak dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Belajar Desain Busana Mahasiswa

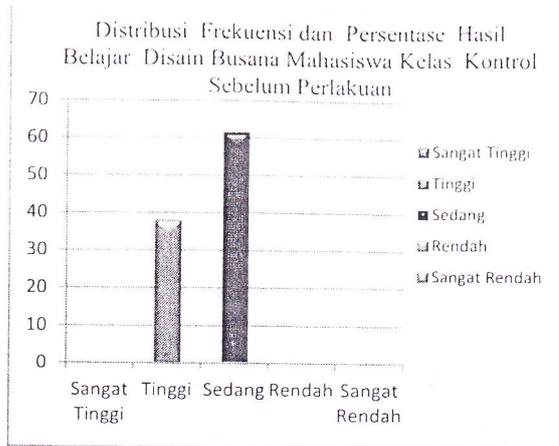
	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	56,39	73,00	57,56	79,44
Varians	68,66	71,07	64,36	58,06
Standar deviasi	8,29	8,44	8,02	7,62
Skor ideal	100	100	100	100
Skor maksimum	73,33	93,33	76,67	96,67
Skor minimum	40	56,67	43,33	63,33
Rentangan	33,33	36,67	33,33	33,33

Rata-rata *pretest* tertinggi terdapat pada kelas eksperimen yaitu 57,56. Dengan demikian, selisih rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berkategori kecil yaitu sebesar 1,17. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* tertinggi berada pada kelas eksperimen yaitu 79,44. Dengan itu, maka selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berkategori tinggi yaitu sebesar 6,44.

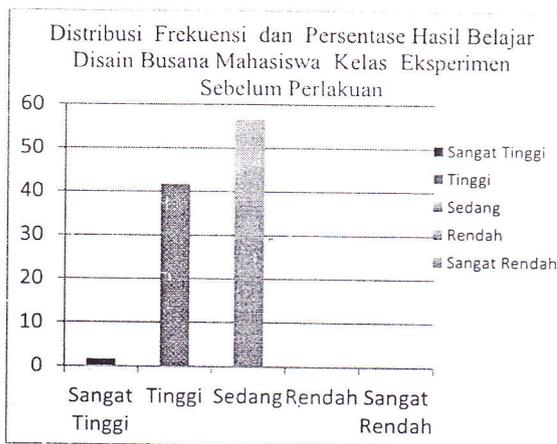
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Desain Belajar Mahasiswa Sebelum Perlakuan

Skor (X)	Kategori	Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
75,00 X 100	Sangat Tinggi	0	0%	1	1,67%
58,33 X 75,00	Tinggi	23	38,33%	25	41,67%
20,80 X 58,33	Sedang	37	61,67%	34	56,67%
12,50 X 20,83	Rendah	0	0%	0	0%
0,00 X 12,50	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		60	100%	60	100%

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui, sebagian besar mahasiswa kelas kontrol sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media contoh gambar Desain busana memperoleh hasil belajar Desain Busana dengan kategori sedang.



Gambar 1. Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa Kelas Kontrol sebelum Perlakuan



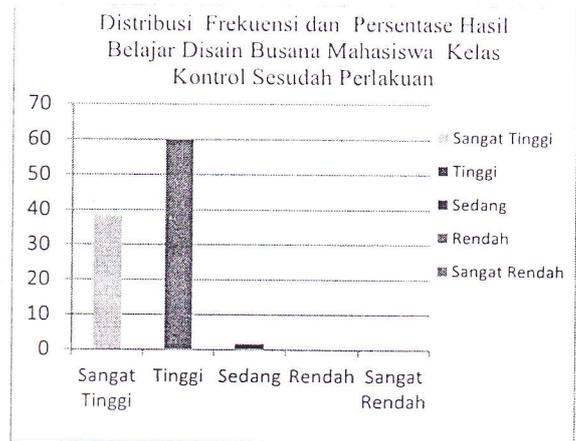
Gambar 2. Hasil Belajar Desain Busana Mahasiswa Kelas Eksperimen sebelum Perlakuan

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Desain Busana Mahasiswa sesudah Perlakuan

Skor (X)	Kategori	Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
75,00 X 100	Sangat Tinggi	23	38,33%	44	73,33%
58,33 X 75,00	Tinggi	36	60%	16	26,67%
20,83 X 58,33	Sedang	1	1,67%	0	0%
12,50 X 20,83	Rendah	0	0%	0	0%
0,00 X 12,5	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		60	100%	60	100%

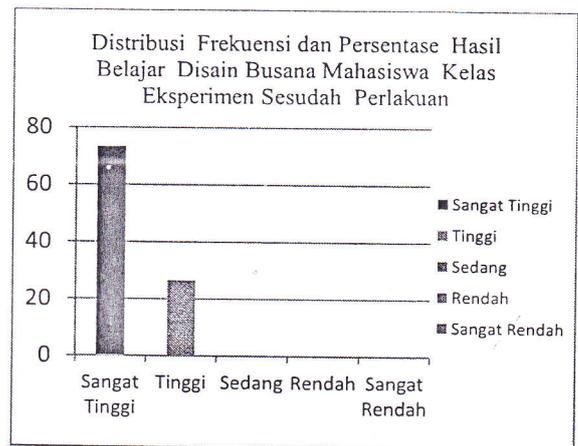
Berdasarkan Tabel 5, sebagian besar mahasiswa kelas kontrol sesudah melaksa-

nakan pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar Desain busana memperoleh hasil belajar Desain busana yang tinggi.



Gambar 3. Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

Dengan demikian, sebagian besar mahasiswa kelas eksperimen sesudah melaksanakan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media mood board memperoleh hasil belajar Desain Busana yang sangat tinggi.



Gambar 4. Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan

Data tes hasil kreativitas mahasiswa yang dideskripsikan terdiri atas data pretes dan data posttest yaitu sebagai berikut.

Tabel 6. Deskripsi Kreativitas Mahasiswa

	Pretest	Posttest
Rata-rata	62,98	76,62
Varians	19,54	48,30
Standar deviasi	4,42	6,95
Skor ideal	92,00	92,00
Skor maksimum	72,00	90,00
Skor minimum	54,00	64,00
Rentangan	18,00	26,00

Berdasarkan hasil nilai rata-rata diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil kreativitas mahasiswa.

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *program SPSS 17.0 for windows*. Variabel dikatakan normal jika nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji asumsi normalitas multivariate disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		Ket
		Nilai	Signifikansi	
Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa (eksperimen)	Pretest	0,111	0,065	Normal
	Posttest	0,109	0,075	Normal
Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa (kontrol)	Pretest	0,114	0,053	Normal
	Posttest	0,106	0,093	Normal
Kreativitas	Pretest	0,083	0,200	Normal
	Posttest	0,096	0,200	Normal

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelompok	Homogenitas		Ket
		Levene Statistic	Signifikansi	
Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa (eksperimen)	Pretest	0,399	0,529	Homogen
	Posttest			
Hasil Belajar Desain Busana mahasiswa (kontrol)	Pretest	0,001	0,981	Homogen
	Posttest			
Kreativitas	Pretest	0,657	0,100	Homogen
	Posttest			
Hasil Belajar Pretest	Pretest	0,015	0,903	Homogen
	Posttest			
Hasil Belajar Posttest	Pretest	0,547	0,461	Homogen
	Posttest			

Berdasarkan tabel 7 dapat disimpulkan bahwa semua variabel dependen pada kelompok pretest dan posttest memiliki probabilitas atau signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, asumsi uji normalitas terpenuhi. Variabel dikatakan homogen jika nilai signifikansi > 0,05. Uji homogenitas disajikan dalam Tabel 8.

Adapun kriteria pengujiannya adalah jika $p > 0,05$, maka H_0 diterima; sebaliknya jika probabilitas atau $p < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians maupun rata-rata nilai.

H_a : Terdapat perbedaan varians maupun rata-rata nilai.

Tabel 8 menunjukkan bahwa untuk analisis *independent t-test* hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi > 0,05 sehingga pada kelompok tersebut data homogen.

Pada analisis sebelumnya asumsi normalitas dan homogenitas sudah terpenuhi. Sehingga analisis *Independent t-test* dapat dilakukan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberi perlakuan (*pretest*). Hal ini dapat diartikan bahwa kedua kelas sebelum diberi perlakuan memiliki kemampuan yang relatif sama. Nilai rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, namun perbedaan tersebut tidak terlalu jauh berbeda.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran desain busana dengan menggunakan media *mood board* lebih berpengaruh positif, lebih efektif atau lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. Oleh karena itu, media *mood board* dapat dijadikan sebagai salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain busana di Pendidikan Teknik Busana, selain media atau sumber belajar yang lain.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan rata-rata hasil *pretest* pada kreativitas mahasiswa yaitu 62,98. Rata-rata kreativitas mahasiswa setelah diberi perlakuan yaitu 76,62. Berdasarkan hasil nilai rata-rata diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil kreativitas mahasiswa.

Terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dan pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain busana mahasiswa, diterima. Hasil dari analisis *paired t test* pada variabel hasil belajar desain busana mahasiswa (eksperimen) menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelas sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Hal ini dapat diartikan bahwa pemberian metode belajar *mood board* berpengaruh terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari pada sebelum diberi perlakuan.

Pada variabel hasil belajar desain busana mahasiswa (kontrol) menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelas sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Hal ini dapat diartikan bahwa pemberian metode belajar *mood board* berpengaruh terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberi perlakuan lebih tinggi dari pada sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dengan *independent t test* dapat disimpulkan bahwa pada taraf kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar desain busana ma-

hasiswa yang menggunakan media *mood board* dengan mahasiswa yang menggunakan media contoh gambar desain busana. Pada tes kemampuan awal pada *posttest* dengan analisis *independent t test* kelas eksperimen dengan kontrol menunjukkan bahwa pada mulanya mahasiswa memiliki kemampuan yang relatif sama. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang $< 0,05$. Setelah diberi perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen diberikan metode *mood board* sedangkan pada kelas kontrol dengan media contoh gambar desain busana, hasil belajar diperoleh bahwa kelas dengan metode *mood board* memiliki nilai yang lebih baik dari kelas kontrol. Hal tersebut juga tampak jelas dari hasil deskripsi data yang menggambarkan perbedaan nilai antara mahasiswa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dan mahasiswa kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar Desain busana.

Data tentang hasil belajar Desain Busana mahasiswa diperoleh melalui pengukuran dengan instrumen tes berupa objektif tes atau pilihan ganda. Penskoran terhadap hasil belajar Desain Busana mahasiswa memiliki rentang antara 0-100. Skor tersebut kemudian digolongkan dalam kategori yakni kategori mahasiswa memiliki hasil belajar Desain Busana yang sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Hasil analisis statistik deskriptif memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar *pretest* mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap Desain Busana hampir sama dengan selisih rata-rata berkategori kecil yakni sebesar 1,17. Mengacu pada kategori hasil belajar Desain Busana, maka hasil belajar *pretest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah berkategori sedang. Sedangkan data hasil belajar mahasiswa *posttest* membuktikan bahwa kedua kelas ini mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar, yakni kelas kontrol dengan rata-rata 73,00 dan kelas eksperimen dengan rata-rata 79,44. Merujuk pada

kategori hasil belajar Desain Busana, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa kelas kontrol berada pada kategori yang tinggi, sedangkan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen mengalami peningkatan kategori yang signifikan yakni mahasiswa memperoleh hasil belajar Desain Busana dengan kategori yang sangat tinggi. Data hasil belajar *posttest* menunjukkan selisih skor rata-rata hasil belajar antara mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berkategori sangat tinggi yakni sebesar 6,44.

Berdasarkan besarnya perbedaan selisih rata-rata skor akhir nilai hasil belajar Desain Busana antara mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai kelas dilaksanakannya perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *mood board*, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan rerata skor untuk nilai tersebut pada kelas eksperimen disebabkan karena penggunaan media *mood board* dalam pembelajaran Desain Busana.

Hasil analisis deskriptif tersebut dipertegas lagi dengan hasil pengujian hipotesis penelitian. Hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dan pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar Desain busana terhadap hasil belajar Desain Busana mahasiswa. Perbedaan pengaruh ini ditunjukkan dengan adanya hasil belajar Desain Busana secara signifikan antara kelas mahasiswa kontrol yang sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar dan mahasiswa kelas eksperimen yang sudah melaksanakan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *mood board*. Hasil belajar Desain Busana mahasiswa kelas eksperimen yang sudah melaksanakan perlakuan dengan menggunakan media *mood board* memiliki rata-rata skor lebih besar dibandingkan hasil belajar Desain Busana mahasiswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar desain busana.

Data hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* lebih efektif atau lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain busana mahasiswa. Dengan kata lain, pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* berpengaruh positif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media contoh gambar Desain busana terhadap hasil belajar Desain Busana mahasiswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran Desain Busana dengan menggunakan media *mood board* dinilai lebih efektif, lebih baik atau lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa daripada pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar Desain busana.

Hal ini sejalan dengan kajian teori yang sudah dikemukakan bahwa media *mood board* memiliki keunggulan yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Media *mood board* dikatakan lebih efektif atau lebih berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Desain Busana mahasiswa. Media *mood board* dinilai lebih berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa karena mengintegrasikan berbagai media dalam satu pembelajaran yang dapat terlibat langsung. Media pembelajaran menampilkan teks, gambar, bahan riil dan visualisasi yang menarik dalam sebuah tampilan yang terintegrasi secara langsung. Media yang mengintegrasikan berbagai unsur ini melibatkan pendayagunaan seluruh pancaindra, sehingga daya imajinasi, kreativitas, emosi mahasiswa berkembang ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera ini dinilai lebih efektif dibandingkan hanya satu indera.

Proses pembelajaran menggunakan satu indera cenderung memberikan rangsangan belajar yang terbatas. Sedangkan penggunaan media yang mengintegrasikan berbagai unsur mampu memberikan rangsangan belajar yang lebih baik bagi mahasiswa. Dengan itu, mahasiswa dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama. Hal

ini dengan mengungkapkan bahwa daya ingat mahasiswa yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat mahasiswa dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain seperti televisi. Daya ingat mahasiswa makin meningkat hingga 60% dengan penggunaan media pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran *mood board* memiliki beberapa keunggulan atau manfaat seperti berikut ini, yakni: (a) memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi lebih mudah atau sederhana; (b) menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat); (c) membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga mahasiswa pun mudah memahami, lama mengingat dan mudah mengungkapkan kembali materi yang sudah dipelajari; (d) mampu menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar mahasiswa, serta belajar menjadi lebih menyenangkan bagi mahasiswa, suasana belajar lebih santai; (e) merangsang partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran mahasiswa; (f) materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali; (g) mahasiswa bebas mempelajari materi yang diinginkan tanpa terikat waktu. Misalnya ketika mahasiswa belum memahami materi yang telah diakses, mahasiswa bisa kembali ke objek materi sebelumnya tanpa takut ketinggalan teman yang lainnya.

Begitu juga sebaliknya, jika sudah faham mahasiswa bisa melanjutkan ke materi berikutnya; (h) membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, (i) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan media *mood board* dan berinteraksi dengan

lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung; (j) membentuk sikap mahasiswa (aspek afektif), meningkatkan keterampilan mahasiswa (aspek psikomotor); (k) mahasiswa belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik belajar secara individual, kelompok atau klasikal.

Pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* bertujuan untuk mengatasi kendala atau kesulitan yang terjadi dalam proses pembelajaran Desain Busana. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik akan mendukung keberhasilan suatu pembelajaran. Atas dasar itu, penelitian ini telah melakukan suatu eksperimen dengan menggunakan media *mood board* dalam pembelajaran Desain Busana yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* bertujuan untuk mengatasi persoalan dalam pembelajaran Desain Busana yang cenderung monoton. Pembelajaran Desain Busana cenderung monoton karena proses pembelajaran dinilai kurang membuat mahasiswa aktif dan kreatif. Semua konsep atau materi pembelajaran dijelaskan dosen dengan metode ceramah mahasiswa terlibat untuk mendengar dan mencatat semua konsep yang disampaikan guru. Keterlibatan mahasiswa dalam pendalaman materi pelajaran hanya terbatas pada diskusi di kelas atau mengerjakan tugas atau latihan yang sudah disiapkan Dosen. Proses pembelajaran seperti ini dinilai kurang berpengaruh terhadap usaha meningkatkan hasil belajar Desain Busana mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bahwa mahasiswa kurang bersemangat untuk belajar karena mahasiswa kurang terbiasa untuk mencari informasi tambahan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Selain itu, mahasiswa kurang berusaha untuk mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan dosen. Mahasiswa merasa sudah cukup dengan materi yang dijelaskan dosen untuk mempelajari lebih banyak materi Desain Busana. Maha-

siswa juga cenderung kurang mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran. Kenyataan ini dipertegas lagi dengan hasil wawancara dengan Dosen Desain Busana bahwa mahasiswa mempunyai kecenderungan untuk belajar ketika mempersiapkan ujian.

Mahasiswa kurang terdorong untuk mempelajari hal-hal yang kontekstual atau riil yang berkaitan dengan materi pembelajaran karena merasa sudah cukup dengan materi yang diperoleh di kelas. Selain itu, dosen Desain Busana juga memberi kesaksian bahwa mahasiswa kurang memiliki pemahaman terhadap materi Desain Busana. Mahasiswa cenderung belajar dengan teknik menghafal konsep atau materi dengan tujuan untuk memperoleh nilai ujian. Kenyataan bahwa mahasiswa belajar tidak sampai pada tingkat memahami materi pelajaran terbukti ketika ditanya tentang materi yang sama pada pembelajaran selanjutnya, mahasiswa kurang menguasai materi yang sudah dipelajari. Berdasarkan beberapa kenyataan di atas, maka pembelajaran yang diikuti mahasiswa dengan menggunakan media contoh gambar Desain busana atau pelajaran Desain Busana dinilai belum mampu membangkitkan kemampuan belajar mahasiswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran Desain Busana yang dilaksanakan kurang merangsang daya afektif mahasiswa untuk melihat belajar sebagai suatu kebutuhan. Sedangkan pembelajaran Desain Busana dengan media *mood board* mampu mendorong atau memacu mahasiswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dapat membangkitkan meningkatkan hasil belajar mahasiswa karena segala kebutuhan mahasiswa terakomodasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan pengujian hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa meningkatnya motivasi belajar dan hasil belajar Desain Busana mahasiswa dipengaruhi oleh penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan satu media berupa

media *mood board* dalam proses pembelajaran Desain Busana. Media *mood board* ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Desain Busana mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *mood board* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan mahasiswa apabila proporsi penggunaannya diatur dengan baik dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Dengan demikian, tujuan penggunaan media *mood board* untuk memudahkan dan mengatasi persoalan belajar mahasiswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengesankan bagi mahasiswa dapat terwujud dan terpenuhi.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran desain busana dengan menggunakan media *mood board* lebih berpengaruh positif, lebih efektif atau lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. Oleh karena itu, media *mood board* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain busana di Pendidikan Teknik Busana, selain media atau sumber belajar yang lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian diperoleh kesimpulan berikut ini, yakni sebagai berikut.

Pertama, terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* dan pembelajaran dengan menggunakan media contoh gambar desain busana terhadap hasil belajar desain busana mahasiswa. Hasil t-test menunjukkan pretest mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir sama dengan selisih rata-rata berkategori rendah yakni sebesar 1,17. Data hasil posttest menunjukkan selisih skor rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas control berkategori

sangat tinggi yakni 6,44. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam desain busana.

Kedua, terdapat pengaruh secara signifikan pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* terhadap kreativitas desain busana mahasiswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *mood board* lebih meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain busana dengan dibuktikan dengan hasil pada aspek kreativitas menunjukkan rata-rata hasil pretes yaitu 62,98 dan posttest yaitu 76,62.

Daftar Pustaka

- Depdikbud. (1999). *Pengelolaan pengujian bagi guru mata pelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2010). *Petunjuk teknis penyusunan perangkat penilaian afektif di SMA*. Jakarta: Diknas.
- Gagne, Robert M., & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles of instructional design*. (2nd ed.). New York : Holt, Rinenart and Winston
- Hamalik, O. (2010). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
- Rianawaty, I. (2014). Pengaruh model pembelajaran kreatif produktif terintegrasi dengan blog dan facebook terhadap prestasi dan motivasi belajar ipa siswa kelas viii smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 190-198. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/tp.v1i2.2529>
- Sanaky, H.A.H. (2011). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Seels, Barbara B., & Richey, Rita C. (1994). *Instructional technology: the defenition and domains of the field*. Washington DC: Association For Educational Communications and Technology (AECT).
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Uno, H. B. (2009). *Model pembelajaran, menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.

JURNAL INOVASI

Teknologi Pendidikan

Volume 3, No. 2, Oktober 2016

Pengaruh Penggunaan Media *Mood Board* terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana
Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi

Pengembangan *Website* Interaktif sebagai *Computer-Mediated Communication* untuk Pembelajaran Jaringan Komputer
Ariyawan Agung Nugroho, Sunaryo Soenarto

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran Fisika
Ary Purmadi, Herman Dwi Surjono

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII
Erwin Januarisman, Anik Ghufon

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Pajak dengan Pendekatan Quantum Learning di SMK
Fitria Yuniarti, Herminarto Sofyan

Pengembangan *E-Learning* Berbasis Pendekatan Ilmiah pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Yogyakarta
Heru Amrul Mu'arif, Herman Dwi Surjono

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kartografi pada Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial UNY
Kimpul Endro Sariyono, Mukminan

Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA
Nazalin, Ali Muhtadi

Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Desain Busana di SMK
Purwosiwi Pandansari, Abdul Gafur