



Fajarani Erliana
 Fatmawati¹
 Irma Russanti²
 Deny Arifiana³
 Mita Yuniati⁴

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PINTEREST TERHADAP KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA KELAS XI BUSANA 3 SMK NEGERI 8 SURABAYA

Abstrak

Aplikasi pinterest merupakan jejaring sosial yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, aplikasi pinterest digunakan sebagai sumber belajar. Tujuan penelitian mendeskripsikan tingkat kreativitas peserta didik dan pengaruh penggunaan aplikasi pinterest terhadap kreativitas mendesain busana pesta. Penelitian kuantitatif dengan metode Pre-Eksperimen dan desain *Intact-Group Comparision* yang dilaksanakan di kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian kreativitas dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik parametrik ialah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t-test*. Hasil penelitian 1) hasil tingkat kreativitas kelompok kontrol dengan persentase 41% berada pada kategori kurang kreatif. Hasil tingkat kreativitas kelompok eksperimen dengan persentase 58% berada pada kategori sangat kreatif. 2) terdapat pengaruh penggunaan aplikasi pinterest terhadap kreativitas mendesain busana pesta. Melalui hasil analisis uji *t-test* ($t_{hitung} -4,752 > t_{tabel} 1,693$) dan taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pinterest mempunyai pengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya.

Kata Kunci: Aplikasi Pinterest, Desain Busana Pesta, Kreativitas

Abstract

The Pinterest application is social network that can be used for learning activities. In this study, the Pinterest application as a learning resource. The purpose of this study was to describe the level of creativity and effect of the using Pinterest application on creativity in designing party dress. This research is a quantitative research with Pre-Experiment method and Intact-Group Comparision design which will be carried out in class XI Fashion 3 Vocasional School 8 Surabaya. The sample used was class XI Fashion 3 with 34 students. Data collection techniques using figural creativity test assessment sheets and documentation. Data analysis using with parametric statistics, normality test, homogeneity test, and t-test. The results of this study 1) the results of the level of creativity of the control group with a percentage of 41% less creative category. The results of the creativity level of the experimental group with a percentage of 58% category are very creative. 2) there's an effect of use the Pinterest app on the creativity of designing party dress. Through the results of t-test analysis ($t_{count} -4.752 > t_{table} 1.693$) and the level of significance ($0.000 < 0.05$), it can be concluded that the Pinterest application has an effect on the creativity of designing party dress class XI Fashion 3 Vocasional School Negeri 8 Surabaya.

Keywords: Pinterest App, Party Dress Fashion Design, Creativity.

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan SMK merupakan lembaga edukasi formal yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik mengembangkan sikap profesional, produktif, adaptif dan kreatif. Terdapat struktur kurikulum merdeka SMA/SMK/ Sederajat terdiri dari 2 Fase yaitu; a) Fase E untuk kelas X dan b) Fase F untuk kelas XI dan kelas XII. Kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas dan otonomi kepada lembaga pendidikan, guru dibebaskan dari administrasi yang rumit, dan peserta didik diberikan kebebasan untuk mendaftar kelas sesuai bidang yang diminati. Kurikulum merdeka belajar

^{1,2,3,4}Sarjana Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
 email: fajarani.19004@mhs.unesa.ac.id, lirmarussanti@unesa.ac.id, denyarifiana@unesa.ac.id,
 mitayuniati@unesa.ac.id

mmenciptakan pembelajaran adaptif guna mengedepankan lingkungan belajar yang kreatif, terbuka dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik (Sopiansyah et al., dalam Yaelasari dan Yuni Astuti, 2022).

Fase F kelas XI, peserta didik melakukan kreasi desain dan produk busana dengan meningkatkan kreativitas dan pengetahuan. Terdapat mata pelajaran untuk kelas XI yaitu Konsentrasi Keahlian yang dibagi menjadi dua yaitu, KK 1 (Desain Busana) terdiri dari elemen gambar mode, gambar teknis, gaya dan pengembangan desain, eksperimen tekstil dan desain hiasan. KK 2 (Pola dan Menjahit Busana) terdiri dari elemen persiapan pembuatan busana, menjahit produk busana, menjahit produk busana dan penyusunan koleksi busana dengan berpedoman pada kurikulum Merdeka Belajar (Kemendikbudristek, 2022c, p.796). Mata pelajaran KK 1 pada elemen gambar teknis, terdapat beberapa TP dan ATP yang sudah dibuat oleh pendidik. Pada penelitian ini, membahas mengenai TP “peserta didik dapat menggambar datar (flat drawing) secara manual dan digital sesuai proporsi dan detail rancangan berdasarkan tema yang dipilih dengan benar”.

Hasil survey di sekolah menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran desain busana tergolong pada tahun 2022 masih rendah, dari total peserta didik 34 hanya 13 orang yang lulus KKTP. Permasalahan yang dihadapi guru dilapangan yaitu pemahaman materi peserta didik dan sumber belajar yang digunakan. Pemahaman materi disini berarti memahami penerapan konsep mendesain busana mulai dari unsur desain, prinsip desain hingga pembuatan desain busana. Peserta didik masih sering kurang percaya diri, kurang termotivasi, dan kurang bersemangat dalam mengerjakan. Hal tersebut menyebabkan hasil desain masih terlihat sama persis dengan gambar inspirasi tanpa ada pengembangan desain dan kurang kreatif.

Aplikasi pinterest merupakan jejaring sosial yang luas dan melimpah digunakan banyak orang untuk mengupload karya ciptaan visual dan menyediakan kemudahan akses dari berbagai situs website. Pinterest dapat mengunggah foto maupun video yang menarik. Foto yang dibagikan sangat banyak dan menarik, sehingga banyak digunakan oleh desainer busana untuk mencari inspirasi (J Enterprise, 2012:5). Kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta menurut Nurani dkk (2020:3) dapat dilihat dari 4 hal yaitu kelancaran, keluwesan, keterperincian, dan keaslian. Dengan adanya peningkatan kreativitas, peserta didik memiliki kemampuan kreatif dan mandiri karena peserta didik dituntut memiliki keterampilan sesuai bidang yang diminati.

Permasalahan yang dialami peneliti mendorong untuk mencari opsi sumber belajar agar dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain busana pesta dan proses kegiatan belajar mengajar dikelas dapat berlangsung lancar, giat, rajin dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan ini berfokus pada cara untuk mengatasi penyebab kurang maksimalnya tingkat kreativitas pada peserta didik XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya dengan judul penelitian yang dibuat ialah “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya.

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian dengan pendekatan metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode Pre-Eksperimen, desain penelitian *Intact-Group Comparision*. Pengambilan data dilaksanakan di SMK Negeri 8 Surabaya. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Program Keahlian Busana SMK Negeri 8 Surabaya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI Busana 3 yang terdiri dari 34 pesera didik. Kelas XI Busana 3 dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol (tanpa perlakuan) dan kelompok eksperimen (diberi perlakuan). Instrumen penelitian ini adalah lembar penilaian kreativitas dan dokumentasi. Berikut ialah lembar penilaian kreativitas dengan penillaian deskriptif 0-100 dengan rumus, sebagai berikut ini :

$$Angka Persentase = \frac{Frekuensi\ yang\ dicari}{Jumlah\ frekuensi} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh dikategorikan dengan kategori penilaian mulai dari sangat kreatif hingga tidak kreatif, sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Penilaian Kreativitas Mendesain Busana Pesta

Interval Skor	Kategori
66-80	Sangat Kreatif
51-65	Kreatif
36-50	Kurang Kreatif

20-35	Tidak Kreatif
-------	---------------

Skor yang didapatkan dikonversi dalam nilai akhir untuk mendeskripsikan penilaian kompetensi berdasarkan nilai Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) :

Tabel 2. Penilaian KKTP

Nilai KKTP	Kategori
$X > 73$	Tuntas
$X < 73$	Tidak Tuntas

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan teknik :

Uji normalitas data, menggunakan teknik uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk sampel dengan jumlah sedikit (<100). Dalam uji *Shapiro-Wilk* dasar pengambilan keputusan yaitu :

1. Jika nilai signifikansi > 0.05 data berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi < 0.05 data berdistribusi tidak normal

Uji homogenitas data, menggunakan teknik Uji-F. Dalam Uji-F kriteria pengujian yaitu :

1. Jika nilai signifikansi (sig) > 0.05 data varians yang sama
2. Jika nilai signifikansi (sig) < 0.05 data varians yang tidak sama

Uji-t menggunakan analisis Uji-t tidak berpasangan (*Independent Sample T-test*) menggunakan rumus pooled variance untuk data yang variannya sama yaitu :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Pengambilan keputusan Uji-t yaitu :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berbeda secara signifikan (H_0 ditolak)
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ tidak berbeda secara signifikan (H_0 diterima)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil tingkat kreativitas mendesain busana pesta kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan) diukur menggunakan rubrik penilaian dengan 4 aspek penilaian kreativitas dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Tingkat Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelompok Kontrol

No.	Rentang Skor	F	%	Kategori
1.	66-80	2	11%	Sangat Kreatif
2.	51-65	4	24%	Kreatif
3.	36-50	7	41%	Kurang Kreatif
4.	20-35	4	24%	Tidak Kreatif
Jumlah		17	100%	

Berdasarkan tabel 1, hasil tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi kelompok kontrol yang menggunakan sumber belajar konvensional (hanya *hand-out* dan buku) menunjukkan bahwa rentang skor 66-80 sebanyak 2 peserta didik, rentang skor 51-65 sebanyak 4 peserta didik, rentang skor pada 36-50 sebanyak 7 peserta didik dan rentang skor pada 20-35 sebanyak 4 peserta didik. Menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi kelompok kontrol mempunyai skor rata-rata 48.05 berada pada rentang 36-50 sebanyak 7 peserta didik dengan persentase 41% sehingga masuk dalam kategori kurang kreatif.

Data pencapaian kompetensi nilai KKTP kelompok kontrol digambarkan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Pencapaian Kompetensi Nilai KKTP Kelompok Kontrol

Kelompok	Kategori	Jumlah	Persentase
Kontrol	Tuntas	4	34%

	Tidak Tuntas	13	76%
Jumlah Peserta Didik		17	100%

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui hasil pencapaian kompetensi nilai KKTP mendesain busana pesta pagi pada kelompok kontrol, dengan kategori tuntas (mencapai target) sebanyak 4 peserta didik dan yang tergolong dalam tidak tuntas sebanyak 13 peserta didik. Batas nilai KKTP ditetapkan oleh sekolah ialah sebesar 73, hasil nilai akhir yang diperoleh kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan) mencapai nilai terkecil adalah 25 dan nilai terbesar adalah 90.

Hasil data rata-rata nilai tiap indikator kreativitas kelompok kontrol digambarkan seperti tabel berikut ini :

Tabel 5. Rata-rata Kreativitas Tiap Indikator Kelompok Kontrol

Indikator Kreativitas	Jumlah
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	2.50
Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	2.42
Keterperincian (<i>Elaboration</i>)	2.37
Keaslian (<i>Originality</i>)	2.41
Rata-rata	2.42

Berdasarkan tabel 3, pada kelompok kontrol (tanpa perlakuan) nilai rata-rata tiap indikator dalam penilaian termasuk dalam kategori kurang baik, yakni pada indikator Kelancaran (*Fluency*) sebesar 2.50, Keluwesan (*Flexibility*) sebesar 2.42, Keterperincian (*Elaboration*) sebesar 2.37, dan Keaslian (*Originality*) sebesar 2.41. Dari penjabaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata kreativitas tiap indikator kelompok kontrol yang tidak menggunakan sumber belajar aplikasi pinterest sebesar 2.42 termasuk dalam kriteria kurang kreatif.

Data hasil tingkat kreativitas mendesain busana pesta kelompok eksperimen (diberikan perlakuan) diukur menggunakan rubrik penilaian dengan 4 aspek penilaian kreativitas dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 6. Tingkat Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelompok Eksperimen

No.	Reantang Skor	F	%	Kategori
1.	66-80	10	58%	Sangat Kreatif
2.	51-65	7	42%	Kreatif
3.	36-50	0	0%	Kurang Kreatif
4.	20-35	0	0%	Tidak Kreatif
Jumlah		17	100%	

Berdasarkan tabel 4, hasil tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi kelompok eksperimen yang menggunakan sumber belajar Aplikasi Pinterest menunjukkan bahwa rentang skor pada 65-80 sebanyak 10 peserta didik dan rentang skor 51-65 sebanyak 7 peserta didik. Menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi kelompok eksperimen dengan skor rata-rata 66.11 berada pada interval 66-80 diperoleh sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 58% sehingga masuk dalam kategori sangat kreatif.

Data pencapaian kompetensi nilai KKTP kelompok eksperimen digambarkan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Pencapaian Kompetensi Nilai KKTP Kelompok Eksperimen

Kelompok	Kategori	Jumlah	Persentase
Eksperimen	Tuntas	14	82%
	Tidak Tuntas	3	18%
Jumlah Peserta Didik		17	100%

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui hasil pencapaian kompetensi nilai KKTP mendesain busana pesta pagi pada kelompok eksperimen, dengan kategori tuntas (mencapai target) sebanyak 14 peserta didik dan yang tergolong tidak tuntas sebanyak 7 peserta didik. Hasil nilai akhir yang diperoleh kelompok eksperimen (diberi perlakuan) mencapai nilai terkecil adalah 70 dan nilai terbesar adalah 95.

Hasil data rata-rata nilai tiap indikator kreativitas kelompok eksperimen digambarkan seperti tabel berikut ini :

Tabel 8. Rata-rata Kreativitas Tiap Indikator Kelompok Eksperimen

Indikator Kreativitas	Jumlah
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	3.45
Keluwesasan (<i>Flexibility</i>)	3.43
Keterperincian (<i>Elaboration</i>)	3.20
Keaslian (<i>Originality</i>)	3.12
Rata-rata	3.30

Berdasarkan tabel 6, pada kelompok eksperimen (diberikan perlakuan) nilai rata-rata tiap indikator memperoleh nilai yang meningkat lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (tanpa perlakuan) dan termasuk dalam penilaian sangat baik. Ditunjukkan pada nilai rata-rata tiap indikator pada aspek Kelancaran (*Fluency*) sebesar 3.45, Keluwesan (*Flexibility*) sebesar 3.43, Keterperincian (*Elaboration*) sebesar 3.20, dan Keaslian (*Originality*) sebesar 3.12. Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kreativitas tiap indikator kelompok eksperimen yang menggunakan sumber belajar aplikasi pinterrest sebesar 3.3 termasuk dalam kriteria sangat kreatif.

Data pengujian hipotesis penelitian ini ialah uji normalitas data digambarkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 9. Uji Normalitas

Kelompok	Nilai K-S	ρ	Keterangan
Kontrol	Tuntas	$0.852 > 0.05$	34%
Eksperimen	Tidak Tuntas	$0.072 > 0.05$	76%

Berdasarkan tabel 7, pengujian normalitas data dapat diketahui dengan menggunakan nilai taraf signifikan $\alpha=0.05$. Dapat disimpulkan, uji normalitas data nilai *post-test* kreativitas mendesain busana pesta peserta didik tersebut berdistribusi secara normal.

Tabel 10. Uji Homogenitas

Data	Sig	P value	Kesimpulan
Hasil <i>Post-test</i>	0.241	> 0.05	Homogen

Berdasarkan tabel 8, pengujian homogenitas data dapat diketahui bahwa Sig = 0.241. Dapat disimpulkan, uji homogenitas dimana nilai Sig 0.241 > 0.05 sehingga dapat diambil keputusan bahwa data penelitian ini memiliki varian yang sama atau homogen.

Tabel 11. Uji Independent Sample T-test

Kelompok	F	Sig. (2-t)	t_{hitung}	t_{tabel}	α	df	Ket
Kontrol	1,426	0,000	-4,752	1,69389	0,05	32	Ha diterima
Eksperimen							

Berdasarkan tabel 9, pengujian *t-test* terlihat hasil perhitungan t_{hitung} bernilai negatif, karena nilai rata-rata hasil *post-test* pada kelompok tanpa perlakuan lebih rendah berbeda dengan nilai *post-test* pada kelompok yang diberikan perlakuan. Pengambilan keputusan penelitian ini menggunakan uji statistik ialah *Independent Sample T-test* melalui perbandingan antara nilai yang didapatkan dari t_{hitung} dibandingkan dengan nilai pada t_{tabel} , maka nilai t_{hitung} yang sudah didapatkan berarti bernilai positif yakni 4.752. Berdasarkan pengujian data, nilai yang didapatkan dari t_{hitung} lebih tinggi dari nilai yang berada pada t_{tabel} sebesar $t_{hitung} -4.752 > t_{tabel} 1.693$ dengan taraf signifikan $\alpha=0.05$, dari hasil percobaan data diuji, dapat diketahui nilai signifikansi Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima karena tampak perdebaan yang signifikan pada tingkat kreativitas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi pinterrest terhadap kreativitas mendesain busana pesta kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada 34 peserta didik kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. Pengaruh penggunaan aplikasi pinterrest terhadap kreativitas pada materi mendesain busana pesta di elemen KK1. Hasil penelitian penilaian tingkat kreativitas mendesain busana pada kelompok tanpa perlakuan sebanyak 2 peserta didik tergolong dalam kategori sangat kreatif dengan persentase 11%, sebanyak 4 peserta didik tergolong dalam kategori kreatif dengan persentase 24%, sebanyak 7 peserta didik tergolong dalam kategori kurang kreatif dengan persentase 41%, dan sebanyak 4 peserta didik tergolong dalam kategori tidak kreatif dengan persentase 24%. Dari penjabaran diatas, menunjukkan bahwa peserta didik kelompok kontrol mendapatkan skor rata-rata tingkat kreativitas sebesar 48.05 berada pada rentang skor 36-50 termasuk dalam kategori kurang kreatif.

Berdasarkan hasil data, peserta didik kelompok kontrol masih kurang pada aspek keterperincian dan keaslian yang ditunjukkan pada hasil rata-rata nilai tiap indikator. Berdasarkan hasil data, menunjukkan bahwa peserta didik belum maksimal dalam menuangkan kreativitasnya, pada aspek keterperincian dan keorisinilan/kebaharuan karya. Selama kegiatan pembelajaran peserta didik hanya berpusat pada materi atau contoh materi mendesain busana yang diberikan oleh guru atau pada *hand-out* tanpa upaya mengembangkan kreativitasn dalam mengerjakan tugas mendesain busana (Wati, Karyaningsih dan Moment, 2017). Kreativitas yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran ialah penilaian indikator kreativitas yang meliputi aspek kelancaran, keluwesan, keterperincian dan keaslian/kebaharuan dalam mendesain busana pesta pagi (Nurani dkk, 2022:3).

Hasil penelitian terdahulu, menunjukkan nilai *pre-test* (sebelum menggunakan aplikasi pinterrest) menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa atau 24% tergolong dalam kreatif, 26 siswa atau 76% tergolong dalam kurang kreatif (Mutiarani & Triyanto, 2022). Menunjukkan bahwa siswa belum mampu menuangkan ide secara maksimal pada saat mendesain busana pesta karena kurangnya pemahaman teknik desain dan pengetahuan busana pesta pada indikator kreativitas mengelaborasi dan berfikir orisonal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya referensi gambar inspirasi desain pada sumber belajar yang digunakan. Ketiadaan sumber belajar yang menarik dan tidak menyebabkan peserta didik bosan, malas dan mengantuk selama pembelajaran dikelas, serta merangsang peningkatan kemampuan dan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana (Octavia dan Widarwati, 2019). Berkaitan dengan hal tersebut, perlu dilakukan usaha untuk menaikkan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana khususnya dengan menggunakan sumber belajar jejaring sosial aplikasi pinterrest sehingga tingkat kreativitas mendesain busana pesta dapat meningkat dan masuk dalam kategori kreatif.

Hasil penelitian penilaian tingkat kreativitas mendesain busana pada kelompok eksperimen (diberikan perlakuan) sebanyak 10 peserta didik tergolong dalam kategori sangat kreatif dengan persentase 58%, dan sebanyak 7 peserta didik tergolong dalam kategori kreatif dengan persentase 42%. Dari penjabaran diatas, menunjukkan bahwa peserta didik kelompok yang diberi perlakuan mendapatkan skor rata-rata tingkat kreativitas sebesar 66.11 berada pada rentang skor 66-80 termasuk dalam kategori sangat kreatif. Berdasarkan hasil data, menunjukkan peningkatan khususnya pada aspek keterperincian (*elaboration*) dan keaslian (*originality*). Nilai rata-rata kreativitas tiap indikator, diketahui skor aspek kelancaran sebesar 3.45, aspek keluwesan sebesar 3.43, aspek keterperincian sebesar 3.20, dan aspek keaslian sebesar 3.12. Rata-rata skor tiap indikator kelompok eksperimen sebesar 3.30, dapat disimpulkan nilai rata-rata tiap indikator yang didapatkan peserta didik kelompok eksperimen termasuk dalam kategori sangat kreatif.

Hasil penelitian terdahulu, data *post-test* (menggunakan aplikasi pinterrest) menunjukkan bahwa kreativitas peserta didik bertambah pada setiap skor tiap indikator sehingga rata-rata nilai kreativitas mendesain busana pesta juga ikut meningkat. Sebanyak 7 siswa mencapai kategori sangat kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi pinterrest sebagai sumber belajar dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana (Mutiarani & Triyanto, 2022). Pada hasil *post-test* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik sudah menunjukkan peningkatan pada pemahanan tentang materi busana pesta pagi. Hasil desain busana pesta pagi dikembangkan sesuai dengan keinginan masing-masing atau bermacam-macam desain busana berbeda antara satu dengan lainnya sehingga penilaian pada aspek keterperincian dan keorisinilan/kebaharuan sudah meningkat. Kreativitas peserta didik dapat berkembang ketika menggunakan sumber belajar aplikasi pinterrest (Mutiarani dan Triyanto, 2022).

Banyaknya referensi gambar contoh desain busana pesta yang digunakan sesuai tujuan penelitian dengan menggunakan sumber belajar jejaring sosial internet termasuk aplikasi pinterrest

dapat menambahkan kreativitas peserta didik dalam mendesain busana pesta pagi masuk dalam kategori sangat kreatif dan hasil nilai peserta didik meningkat. Dengan demikian menunjukkan adanya hasil yang positif terhadap bertambahnya kreativitas setelah memanfaatkan sumber belajar aplikasi pinterest, menjadikan kegiatan belajar mengajar bersifat mandiri karena dapat melatih dan mengasah keterampilan dan kreativitas khususnya dalam membuat desain busana pesta melalui sumber belajar aplikasi pinterest. Peserta didik akan mendapatkan banyak perkembangan ilmu dan materi yang dapat digunakan untuk sumber ide mendesain busana pesta melalui akun-akun designer terkenal dari berbagai daerah sampai negara dengan mengakses tanpa batas ruang dan waktu (Octavia and Widarwati, 2019).

Pengaruh penggunaan aplikasi pinterest terhadap kreativitas mendesain busana pesta pagi diketahui menguji nilai kreativitas peserta didik dari kelompok tanpa perlakuan dengan kelompok yang diberikan perlakuan dengan teknik uji *t-test* sebagai prasyarat menguji hipotesis penelitian. Hasil uji *t-test* diperoleh dari t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($t_{hitung} -4.752 > t_{tabel} 1.693$) dengan taraf signifikansi Sig.(2-tailed) lebih kecil dari α ($0.000 < 0,05$), maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis H_a diterima. Dengan adanya, hasil analisis data dengan uji *t-test* membuktikan ditemukan pengaruh yang signifikan penggunaan dari aplikasi pinterest yang menjadi sumber belajar terhadap kreativitas mendesain busana pesta pagi peserta didik kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya.

Hasil penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Mutiarani dan Triyanto, (2022) dari hasil uji *t-test* dengan hasil nilai t_{hitung} yaitu $2,034 > -14,1024$ dengan taraf signifikansi 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,005$ maka hipotesis H_a diterima. Berdasarkan hasil uji *t-test*, dapat ditarik keputusan bahwa terdapat pengaruh yang positif dalam penggunaan aplikasi jejaring sosial pinterest terhadap kreativitas mendesain busana siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon.

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kreativitas peserta didik kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan) tergolong dalam kategori kurang kreatif dikarenakan sebanyak 7 dari 17 peserta didik (41%) mendapatkan skor antara 36-50 dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 72.00, nilai terendah sebesar 20.00 dan nilai rata-rata sebesar 48.05. Pada hasil tingkat kreativitas kelompok eksperimen tergolong dalam kategori sangat kreatif sebanyak 10 dari 17 peserta didik (58%) mendapatkan skor antara 66-80 dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 76.00, nilai terendah sebesar 52.00 dan nilai rata-rata sebesar 66.11. Hasil data penelitian, membuktikan bahwa tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi dari kelompok kontrol ke kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,06 atau dengan persentase sebesar 17%.

Berlandaskan hasil penelitian, nilai rata-rata tiap indikator peserta didik kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan) masih terhitung kurang dalam pemahaman mengenai indikator aspek keterperincian dan indikator aspek keaslian. Rata-rata nilai tiap indikator kreativitas pada kelompok kontrol ialah sebesar 2.42 dengan persentase 60,5% tergolong dalam kategori kurang kreatif. Rata-rata nilai tiap indikator kreativitas pada kelompok eksperimen ialah sebesar 3.30 dengan persentase 82,5% tergolong dalam kategori sangat kreatif. Hasil data penelitian, membuktikan nilai rata-rata tiap indikator pada kelompok yang diberikan perlakuan meningkat sebesar 0.88 atau sebesar 22%. Berlandaskan analisis data, ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang sangat jelas pada nilai *post-test* antara kelompok tanpa perlakuan dan kelompok yang diberi perlakuan, bahwa kelompok tersebut memiliki kompetensi akhir yang sangat berbeda dengan adanya *treatment*.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi pinterest berpengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya, memperoleh bahwa hasil tingkat kreativitas peserta didik kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan) dengan penggunaan sumber belajar konvensional hanya *hand-out* dan buku masih termasuk dalam golongan kurang kreatif menjadi golongan sangat kreatif pada kelompok eksperimen (diberi perlakuan) dengan penggunaan sumber belajar jejaring sosial yaitu aplikasi pinterest. Hasil uji *t-test* memperoleh data nilai sehingga membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada hasil tingkat kreativitas mendesain busana. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian berupa aplikasi pinterest merupakan media online yang sering digunakan dalam ranah pendidikan untuk mencari referensi berupa gambar sesuai dengan konsep dan bidang (Dwiagmi dan Purwoko, 2020). Menggunakan aplikasi media sosial pinterest memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas mendesain busana (Mutiarani dan Triyanto, 2022).

SIMPULAN

Pengaruh penggunaan aplikasi pinterest dapat meningkatkan kreativitas mendesain busana pesta, dibuktikan dengan hasil tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi pada kelompok kontrol, sebanyak 41% termasuk dalam kategori kurang kreatif. Tingkat kreativitas mendesain busana pesta pagi pada kelompok eksperimen, sebanyak 58% termasuk dalam kategori sangat kreatif. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kedua kelompok tersebut memiliki tingkat kreativitas atau kompetensi akhir yang sangat berbeda setelah diberikan perlakuan dan meningkat sebesar 18,06 atau sebesar 17% dan nilai rata-rata tiap indikator kreativitas meningkat sebesar 0.88 atau sebesar 22%. ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang sangat jelas pada nilai *post-test* antara kelompok tanpa perlakuan dan kelompok yang diberi perlakuan, bahwa kelompok tersebut memiliki kompetensi akhir yang sangat berbeda dengan adanya *treatment*. Berdasarkan hasil analisis data uji *t-test*, membuktikan bahwa $t_{hitung} - 4.752 > t_{tabel} 1.693$ dengan signifikansi Sig.(2-tailed) kurang dari α ($0.000 < 0,05$), maka hipotesis penelitian H_a diterima. Dari hasil analisis data, dapat ditarik kesimpulan penggunaan aplikasi pinterest berpengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta kelas XI Busana di SMK Negeri 8 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T. et al. (2021) 'Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi Canva pada Ponsel Pintar', *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), pp. 86–91. doi: 10.20885/jattec.vol2.iss2.art5.
- Arifin, R. D. (2022) Pengertian Pinterest – Definisi, Sejarah, Fitur, Kelebihan. Available at: <https://dianisa.com/pengertian-pinterest/>.
- Astuti, M. (2022) *Evaluasi Pendidikan*. Sleman: Penerbit Deepublish. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi_Pendidikan/XwGWEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=skor+adalah&pg=PA132&printsec=frontcover.
- Ch, H. (2005) *Desain Busana Pesta Elegan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dwiagmi, J. G. dan Purwoko, G. H. (2020) 'Pengaruh Media Online Pinterest Dan Instagram Terhadap Pembelajaran Mahasiswa Desain Arsitektur', pp. 168–174.
- Edytia, M. H. A. dan Sahputra, Z. (2021) 'Pinterest Sebagai Media Referensi Visual Pada Matakuliah Perancangan Arsitektur', *Jurnal Arsitekno*, 8(1), p. 26. doi: 10.29103/arj.v8i1.3792.
- Enterprise, Jubilee (2012) *Trik Memburu Foto dan Desain Grafis dengan Pinterest*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ferniansyah, A., Nursanti, S. dan Nariyoh, L. (2021) 'Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Berfikir Generasi Z', *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 14(1), pp. 1–13.
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B. dan Sary, M. P. (2021) 'Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019', *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 13(1), pp. 37–46.
- Hairun, Y. (2020) *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Sleman: Penerbit Deepublish. Available at: https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi_Dan_Penilaian_Dalam_Pembelajara/GLTqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Handayani, E. D. dan Fadillah, U. (2014) 'Panduan Menggambar Bagi Anak Berbasis Komputer', *Simposium Nasional RAPI, XII*, pp. 1–8.
- Hasanah, D. U., Prabawati, D. M. dan Noerharyono, M. (2014) *Menggambar Busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Himawan, N. dan Siti Patimah, S. (2014) *Teknik Gampang Desain Busana dari Pola Hingga Jadi*. Jakarta: PRIMA.
- Magdalena, R. dan Angela Krisanti, M. (2019) 'Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk.', *Jurnal Tekno*, 16(2), pp. 35–48. doi: 10.33557/jtekno.v16i1.623.
- Meilinda, N. (2018) 'Social Media On Campus : Studi Peran Media Sosial sebagai Media Penyebaran Informasi Akademik pada Mahasiswa di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNSRI', *The Journal of Society & Media*, 2(1), pp. 53–64.
- Mutiarani, W. A. dan Triyanto (2022) 'Pengaruh Aplikasi Media Sosial Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Wanita Siswa SMK Syubbanul Wathon', (1), pp. 1–10.
- Nasrullah, R. (2017) *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nurani, Y. D. M. P. dan dkk (2020) *Memacu Kreativitas Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Available at: Google Buku.
- Octavia, D. P. dan Widarwati, S. (2019) 'Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelas XII Di SMK Karya Rini Yogyakarta', *Jurnal Fashion Pendidikan*, (2), pp. 3–13.
- Putri, W. S. R., Nurwati, N. dan S., M. B. (2016) 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja', *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1). doi: 10.24198/jppm.v3i1.13625.
- Rivalina, R. (2014) 'Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran', *Jurnal Teknodik*, (4), pp. 165–176. doi: 10.32550/teknodik.v0i0.121.
- Rizkiani, F. dan Tamburian, D. (2022) 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kreativitas Murid SMA Yuppentek 1 Tangerang di Masa Pandemi', *Kiwari*, 1(2), p. 252. doi: 10.24912/ki.v1i2.15516.
- Rizqi, V. P. dan Maeliah, M. (2020) 'Eksplorasi Bordir Motif Bunga Sebagai Decorative Trims Pada Busana Pesta', *Jurnal Da Moda*, 2(1), pp. 1–6. doi: 10.35886/damoda.v2i1.106.
- Rubiyati, Asrori, M. dan Wicaksono, L. (2018) 'Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(5), pp. 1–8.
- Ruziana, D. dan Prihatnani, E. (2019) 'Kreativitas Siswa Produk Kurikulum 2013', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), pp. 73–81. doi: 10.31004/cendekia.v3i1.88.
- Sakti, H. gunawan (2017) 'Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis', *Jurnal Realita*, 2(2), pp. 325–344.
- Sugiyono, P. D. (2019a) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019b) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Wati, W. R., Karyaningsih, E. W. dan Moment, P. (2017) 'Pengaruh Pemanfaatan Media Internet Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Busana Siswa SMK', *Jurnal Ilmiah*.
- Winarso, B. (2021) *Fitur, Sejarah dan Cara Menggunakan Pinterest*, *Daily Social*. Available at: <https://dailysocial.id/post/cara-menggunakan-pinterest>.
- Yaelasari, M. dan Yuni Astuti, V. (2022) 'Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Cara Belajar Siswa Untuk Semua Mata Pelajaran (Studi Kasus Pembelajaran Tatap Muka di SMK INFOKOM Bogor)', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(7), pp. 584–591. doi: 10.36418/japendi.v3i7.1041.
- Yuswatiningsih, E. dan S, I. H. (2017) *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, Penerbit Stiker Majapahit Mojokerto. Available at: <http://www.elsevier.com/locate/scp>.