

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA INTERNET TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA SISWA SMK

Widya Rahma Wati¹⁾, Endang Wani Karyaningsih²⁾
widya21rahma@gmail.com
Prodi PKK FKIP UST

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana, pemanfaatan media internet, dan pencapaian hasil belajar desain busana. Jenis penelitian ini ex-post facto, sabyek penelitian siswa SMK N 4 Yogyakarta. Pengumpulan data metode angket dan dokumentasi. Teknik analisis, teknik analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji korelasi Product Moment didahului uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan linieritas. Hasil penelitian pemanfaatan media internet dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 64,29%, hasil pembelajaran desain busana kategori cukup dengan frekuensi relatif 62,86%. Berdasarkan hasil uji korelasi Product Moment, diperoleh r hitung = 0,518. Nilai r tabel pada taraf signifikan 5% untuk N = 70 adalah 0,235 (rxy 0,518 > r tabel 0,235). Ada pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana. Koefisien determinan (R²) = 0,268 artinya besarnya sumbangan yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 26,8% sisanya 73,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: media internet, hasil pembelajaran desain busana

Abstract

This study aimed to describe the influence of the use of internet toward learning achievement of fashion design, the use of internet, and learning achievement of fashion design. This study was ex-post, facto. Student research subjects SMK N 4 Yogyakarta. Data collecting methods used questionnaires and documentation. Data analyzing methods used descriptive analysis and hypothesis testing by using Product Moment that was started by normality and linearity test. This study shows that the use of internet was in enough category with the percentage 64.29% and learning achievement of fashion design was in high category with relative frequency 62.86%. Based on the result of Product Moment, the score of rxy was 0,518. The score of r table in the significant level 5% for total respondents 70 was 0.235 (rxy 0,518 > r table 0,235). It could be stated there was a positive and significant influence of the use of internet toward learning achievement of fashion design. The determinant coefficient (R²) was 0.268, it means that the use of internet gave contribution for about 26.8%, while 73.2% was influenced by other factors

Key words: the use of internet, learning achievement of fashion design.

PENDAHULUAN

Program studi tata busana merupakan salah satu program studi pendidikan yang ada pada jenjang pendidikan yaitu sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan memberikan pengetahuan tentang ilmu terapan yang menggabungkan ilmu teori dengan ilmu praktek, sehingga pendidikan kejuruan dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk menggali ketrampilan. Pendidikan tata busana masuk dalam kelompok pariwisata yaitu pendidikan yang mengutamakan ketrampilan.

Mata pelajaran yang terdapat dalam pendidikan kejuruan tata busana salah satunya adalah desain busana. Desain busana merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai pengetahuan tentang desain busana. Berbagai macam materi pembelajaran yang harus dipenuhi peserta didik, agar hasil pembelajaran dan tujuan dari pendidikan dapat tercapai maka pendidik diharuskan dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dengan maksimal pada mata pelajaran desain busana. Tujuan pembelajaran di sekolah agar mudah tercapai, maka perlu memperhatikan berbagai metode maupun media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang harus di sesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Media merupakan salah satu alat

pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik secara visual, audio maupun audio visual, agar materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat berpengaruh terhadap pendidikan yang ada di Indonesia, sehingga berpengaruh pada penggunaan berbagai macam media pembelajaran yaitu media internet. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan saat ini terhadap perkembangan IPTEK adalah lemahnya penggunaan media internet dengan baik. Seiring berkembangnya teknologi, IPTEK memberikan pengaruh pada penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan di sampaikan kepada peserta didik. Pembelajaran dalam pendidikan kejuruan tata busana dapat memanfaatkan teknologi dan komunikasi pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media internet.

Menurut Muhammad Yaumi (2013: 258) “Media Pembelajaran adalah media pembelajaran meliputi semua bahan dan peralatan fisik yang digunakan instruktur untuk melaksanakan pembelajaran termasuk bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, *handout*, grafik, *slide*, *overhead*, benda nyata, dan rekaman video atau

filem, serta bahan-bahan baru dan metode seperti komputer, DVD, CD-ROM, Internet, dan konferensi video interaktif”. Kemudian menurut Yusuf hadi (2004: 67) pengertian media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media internet adalah media yang memanfaatkan jaringan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Media internet yang seharusnya memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang diterapkan disekolah belum mampu memberikan kemudahan dalam penggunaannya, sehingga proses belajar mengajar belum kondusif. Pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan media internet pada proses belajar mengajar belum maksimal, sehingga berpengaruh pada fungsi media internet yang seharusnya memudahkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media internet dalam proses belajar mengajar masih banyak ditemukan penggunaannya yang tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Syarifudin Yunus (2010: 27) mengatakan “ media internet yaitu media internet, seperti *website*, *blog*, dan lainnya yang

terbit/tayang di dunia maya, dapat dibaca dan dilihat diinternet”. Kemudian menurut Vini Winarti Halim (2006: 27) mengemukakan “ media internet adalah yaitu *website*/situs yang difungsikan sebagai media komunikasi elektronik yang tidak terikat ruang dan waktu dengan tujuan untuk memberikan informasi aktual yang dapat diakses oleh publik secara *in real time*”. Penggunaan media internet dalam pembelajaran memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, sehingga dalam pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aplikasi yang digunakan dalam dunia pendidikan menurut Purbo (2002:132-134) “dalam bidang pendidikan ada lima aplikasi standar internet yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan yaitu *e-mail*, *mailing list (milis)*, *news group*, *file transfer protocol (FTC)*, dan *world wide web (WWW)*).

Menurut Abdul Rahman Sidik (2013: 20) “Internet membawa berbagai pengaruh, baik positif maupun negatif, terhadap pendidik dan peserta didik, Sebaiknya pemanfaatan internet lebih di contongkan ke hal positif”. Muhammad Arsyad (2013: 14) menambahkan “proses belajar dikelas yang menggunakan media internet sebagai media pembelajaran sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar di sekolah, media internet

diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa”. Manfaat media internet menurut Yusuf hadi (2004: 123) sebagai berikut: media internet mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal dan media *online* dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.

Menurut Sudjana (2008: 22) “hasil pembelajaran adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”, sedangkan Menurut Sardiman (2007: 51), “hasil pembelajaran adalah hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar-mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya”.

Berbagai penghambat yang ada didalam hasil pembelajaran yang memanfaatkan media internet dalam dunia pendidikan bersumber dari berbagai segi, baik dari segi pengetahuan tentang media internet sendiri hingga dari segi alat dan fasilitas untuk mendukung proses penggunaan media internet dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Pengetahuan akan penggunaan media internet dilihat dari berbagai sudut. Salah satunya adalah manfaat penggunaan media internet.

Pemanfaatan media online dapat dilihat dari intensitas penggunaan, kelengkapan media internet, ketepatan penggunaan media internet hingga perilaku pengguna media internet.

Hambatan lain yang ditemui dalam penerapan bukan hanya pemahaman dan pengetahuan mengenai manfaat yang akan diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran dengan baik, sehingga kreativitas yang ada pada diri peserta didik dapat lebih maksimal. Akan tetapi Kekurangan alat dan fasilitas serta pemahaman akan manfaat media pembelajaran sebagai faktor dominan terhadap keberhasilan pembelajaran harus diatasi. Pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media mampu memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran dari pendidik. Pengadaan alat dan fasilitas dapat dilakukan jika mempunyai alokasi dana yang cukup, akan tetapi pada umumnya dana yang ada tidak difokuskan untuk salah satu kebutuhan sekolah saja.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang menggunakan kurikulum 2013 sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Sesuai dengan kurikulum yang digunakan peserta didik dapat mandiri dalam prose pembelajaran. Setelah melakukan pra observasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4

Yogyakarta pada seluruh kelas XI terlihat hasil pembelajaran dengan memanfaatkan media internet oleh peserta didik untuk pembelajaran sehari-hari belum maksimal dalam pemanfaatannya. Masih banyak peserta didik yang belum memanfaatkan media internet secara maksimal untuk membantu kegiatan belajar karena banyak peserta didik yang memanfaatkan media internet sebagai media komunikasi maupun media hiburan baik di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

Menurut Ernawati, dkk (2008: 185) “ desain busana merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar”, sedangkan menurut Arifah A.Riyanto (2009: 3) “desain busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (silhouette), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Menurut Arifah A. Riyanto (2009:26-32) “ bagian-bagian busana seperti garis leher, kerah,lengan,blus,rok, dan celana, sedangkan jenis busana yaitu busana rumah, busana kerja atau sekolah, busana olah raga, busana rekreasi, dan busana pesta”.

Menghadapi permasalahan tersebut yang terpenting adalah

bagaimana hasil pembelajaran desain busana peserta didik lebih baik dari sebelumnya dengan memanfaatkan media yang sesuai pada materi pembelajaran bagian-bagian busana dan jenis busana dengan media internet pada mata pelajaran desain busana sebagai media pembelajaran. Berbagai ulasan diatas maka penulis termotivasi untuk mengetahui lebih dalam tentang pengaruh pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta.

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah antara lain Apakah ada pengaruh hasil pembelajaran siswa kelas XI di SMK N 4 Yogyakarta pada mata pelajaran desain busana khususnya materi pembelajaran bagian-bagian busana dan jenis busana dengan memanfaatkan media pembelajaran internet? Bagaimana pemanfaatan media internet dalam mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta? Dan bagaimana pencapaian hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran desain busana khususnya materi pelajaran bagian-bagian busana dan jenis busana sesuai kesempatan dengan menggunakan media internet SMK N 4Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *ex-post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2017 selama 1 minggu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI jurusan tata busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta tahun pembelajaran 2016/2017 yang berjumlah 125 siswa yang tersebar dalam 4 kelas. Teknik sampel yang digunakan adalah *Propotional Random Sampling*. Dalam penelitian ini sampel diambil secara acak yaitu sebesar 50% dari jumlah populasi 125 siswa ditambah 10% dari sampel masing-masing kelas. Jadi jumlah sampel keseluruhannya adalah $63 + 7 = 70$ siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengungkap data tentang pemanfaatan media internet dalam pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah, dokumentasi digunakan untuk mengetahui data hasil pembelajaran desain busana siswa sesuai dengan materi pembelajaran bagian-bagian

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis korelasional didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji linieritas. Analisis

busana dan jenis-jenis busana. Instrumen penelitian untuk variabel pemanfaatan media internet (X) terdiri dari 24 butir pertanyaan, sedangkan untuk penelitian variabel hasil pembelajaran desain busana (Y) didapat dari nilai ulangan harian siswa. Skala pengukuran yang digunakan adalah model skala *Likert*. Item pertanyaan memiliki 4 alternatif jawaban dengan parameter positif. Uji coba instrumen dilakukan kepada 35 siswa diluar sampel tetapi masih dalam populasi yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba hanya dilakukan pada variabel X, sedangkan variabel Y tidak dilakukan uji coba karena menggunakan data faktual. Berdasarkan hasil uji validitas yaitu variabel pemanfaatan media internet (X) dengan indikator intensitas pemanfaatan, kelengkapan media internet, ketepatan pemanfaatan media internet dan perilaku pemanfaatan media internet yang dituangkan kedalam 26 item pernyataan dan terdapat 2 pernyataan yang gugur yaitu nomor pernyataan 2 dan 26. Variabel hasil pembelajaran desain busana (Y) menggunakan uji reliabilitas dengan menggunakan hasil ulangan harian siswa yang sudah menjadi data faktual.

deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai mean, median, modus dan standar deviasi. Sedangkan analisis korelasional digunakan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2012).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data menggambarkan data hasil penelitian. Data penelitian ini adalah pemanfaatan media internet dan hasil pembelajaran desain busana. Pemanfaatan media internet diperoleh dari angket, sedangkan data hasil pembelajaran desain busana diperoleh dari ulangan harian siswa kelas XI yang dikerjakan oleh 70 siswa. Hasil perhitungan deskripsi skor ideal dan skor observasi kedua variabel tersebut dideskripsikan kembali melalui tabel distribusi frekuensi dan kategori skor dengan penjelasan sebagai berikut.

- a. Variabel pemanfaatan media internet (X) terdiri dari 24 item. Setiap item mempunyai 4 pilihan jawaban sehingga skor tertinggi ideal = 96, skor terendah ideal = 24, mean = 60, standar deviasi =

12, median = 55,5, dan modus = 49, sedangkan skor tertinggi observasi = 89, skor terendah observasi = 30, mean ideal = 55,3, dan standar deviasi observasi = 10,2.

- b. Variabel hasil pembelajaran desain busana (Y) memiliki skor tertinggi ideal = 100, skor terendah ideal = 0, mean ideal = 50, standar deviasi ideal = 16,7, median = 79, dan modus = 83, sedangkan skor tertinggi observasi = 97, skor terendah observasi = 64, mean observasi = 79,7, dan standar deviasi observasi = 6,6. Deskripsi data variabel penggunaan media internet dan hasil pembelajaran desain busana dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Data Penelitian

Variabel	Skor Observasi				Skor Ideal				Med	Mo
	Skor Max	Skor Min	Mean	SD	Skor Max	Skor Min	Mean	SD		
X	89	30	55,3	10,2	96	24	60	12	55,5	49
Y	97	64	79,7	6,6	100	0	50	16,7	79	83

(Sumber : analisis data penelitian)

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

- a. Pemanfaatan media internet (X).

Rangkuman hasil kategori variabel pemanfaatan media

internet (X) selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2.

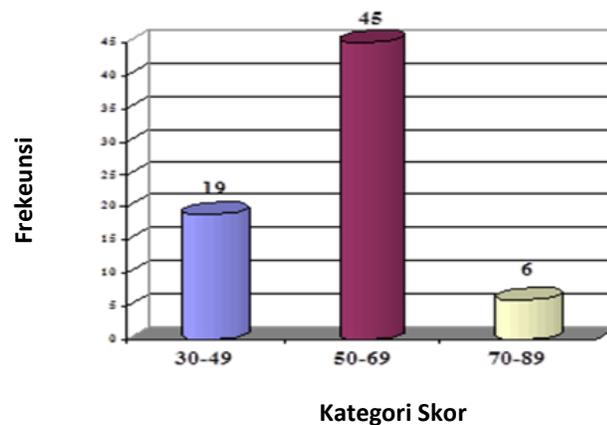
Tabel 2. Kategori Pemanfaatan Media internet (X)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	70 – 89	6	8,57%
2	Cukup	50 – 69	45	64,29%
3	Rendah	30 – 49	19	27,14%
Total			70	100

(Sumber : analisis data penelitian)

Tabel kategori di atas menjelaskan bahwa 6 responden dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 8,57%, 45 responden dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 64,29%, dan 19 responden dalam kategori rendah dengan frekuensi 27,14%.

Berdasarkan analisis data di atas, dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan media internet termasuk kategori cukup dengan frekuensi relatif 64,29%. Tabel kategori di atas dijelaskan kembali melalui histogram pada gambar 1.



Gambar 1. Histogram kategori pemanfaatan media internet

- b. Hasil pembelajaran desain busana (Y)
Rangkuman hasil kategori variabel hasil pembelajaran desain busana (Y) selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.

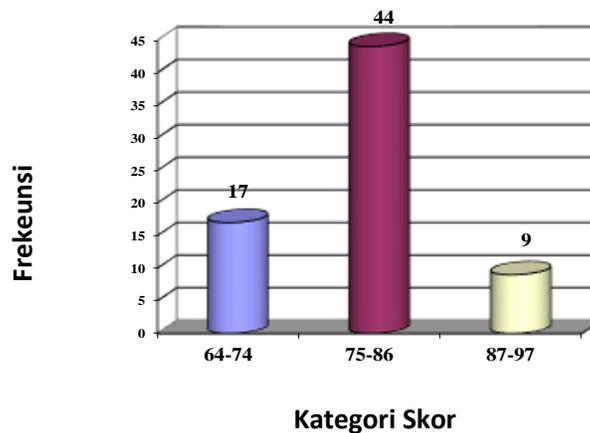
Tabel 3. Hasil Pembelajaran Desain Busana (Y)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Tinggi	87 – 97	9	12,86%
2	Cukup	75 – 86	44	62,86%
3	Rendah	64 – 74	17	24,28%
Total			70	100

(Sumber: Analisis data penelitian)

Tabel kategori di atas, menjelaskan 9 responden dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 12,86%, 44 responden termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 62,86%, dan 17 responden termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi

relatif 24,28%. Berdasarkan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran desain busana dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 62,86%. Tabel kategori hasil pembelajaran desain busana dijelaskan melalui histogram pada gambar 2.



Gambar 2. Histogram Kategori Hasil Pembelajaran Desain Busana

Pengujian persyaratan analisis dilakukan sebelum uji hipotesis. Pengujian persyaratan analisis terdiri atas uji normalitas dan uji linieritas.

Adapun hasil uji pengujian persyaratan analisis dijelaskan sebagai berikut.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel memiliki karakteristik distribusi normal atau tidak. Uji normalitas

menggunakan perhitungan Chi Kuadrat. Hasil uji normalitas kedua variabel dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	dk	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel} (5%)	Kriteria
1	Penggunaan media online	31	34,229	43,773	Normal
2	Hasil pembelajaran desain busana	24	35,714	35,415	Normal

(Sumber: Analisis data penelitian)

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4, diketahui bahwa harga χ^2_{hitung} variabel pemanfaatan media internet adalah $34,229 < 43,773$ dan harga χ^2_{hitung} data hasil pembelajaran desain busana adalah $35,714 < 35,415$. Dapat dijelaskan bahwa kedua data berdistribusi normal atau sebenarnya normal karena harga χ^2_{hitung} di bawah harga χ^2_{tabel} .

a. Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat linier atau tidak. Hasil perhitungan uji F diperoleh harga F hitung sebesar $1,141 < 1,67$. Hasil uji linieritas kedua variabel selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas.

Variabel	Dk	F _{hitung}	F _{tabel} (5%)	Kriteria
X → Y	24/69	1,141	1,67	Linier

(Sumber: Analisis data penelitian)

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat diinterpretasikan bahwa harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel}

dengan taraf signifikan di bawah 5%, sehingga kedua variabel tersebut dinyatakan linier.

Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi

Product Moment. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi *Product Moment*

Variabel	r hitung (r_{xy})	r tabel (N=70, $\alpha=5\%$)	Koefisien Determinan (R^2)	Keterangan
X \rightarrow Y	0,518	0,235	0,268	Ada pengaruh ($r_{xy} > r_{tabel}$)

(Sumber: Analisis data penelitian)

Berdasarkan tabel 6 di atas, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai r_{hitung} sebesar $0,518 > 0,235$. Dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara variabel pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Besarnya sumbangan yang diberikan oleh pemanfaatan

media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana dapat diketahui dari harga koefisien determinan. Koefisien determinan (R^2) sebesar 0,268, artinya besarnya sumbangan yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 26,8%, sedangkan sisanya 73,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pembahasan

Pemanfaatan media internet dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 64,29%. Artinya peserta didik dapat memanfaatkan media internet untuk kepentingan pembelajaran disekolah dilihat dari intensitas peserta didik dalam menggunakan media internet, kelengkapan media internet sebagai pendukung dalam memanfaatkan media internet, ketepatan dalam menggunakan media internet, dan perilaku peserta didik dalam memanfaatkan media internet. Pemanfaatan media internet dengan baik oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran memberikan

pengaruh pada pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Hasil pembelajaran desain busana dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 62,86%. Artinya, hasil desain busana cukup baik. Hal ini disebabkan karena peserta didik lebih kreatif dalam proses pembelajaran desain busana setelah memahami lebih dalam materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang desain busananya kurang maksimal, sehingga hasil pembelajarannya kurang baik. Hal ini disebabkan karena peserta didik hanya terpaku pada materi atau contoh yang

diberikan oleh pendidik atau yang ada pada buku tanpa berusaha mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan tugas dari pendidik.

Berdasarkan hasil analisis korelasi *Product Moment* menunjukkan bahwa ada pengaruh antara pemanfaatan media internet dengan hasil pembelajaran desain busana. Artinya, pemanfaatan media internet dengan baik sesuai kebutuhan pembelajaran berpengaruh pada hasil pembelajaran desain busana. Semakin baik penggunaan media *internet* maka semakin baik pula hasil pembelajaran desain busana, sebaliknya semakin rendah penggunaan media *internet* maka semakin rendah pula hasil pembelajaran desain busana untuk materi pembelajaran bagian-bagian busana dan jenis-jenis busana. Pemanfaatan media internet dalam materi pembelajaran bagian-bagian busana dan jenis-jenis busana dalam meningkatkan hasil pembelajaran sangat penting. Adanya pemanfaatan media internet peserta didik merasa lebih mudah dalam menggali kreativitas dan menggali ide-ide, yang berpengaruh pada pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran desain busana. Dengan demikian maka media internet dapat mempengaruhi hasil pembelajaran desain busana, ada beberapa cara pemanfaatan internet yang dilakukan peserta didik dalam

menggunakan media internet yaitu, intensitas, kelengkapan media internet, ketepatan media internet dan perilaku dalam memanfaatkan media internet. Pemanfaatan media internet perlu diperhatikan dengan baik, sehingga dalam pemanfaatan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang akan berpengaruh pada hasil pembelajaran. Penggunaan media *online*, diharapkan siswa dapat mendapatkan informasi maupun pengetahuan lebih luas tentang desain busana khususnya desain-desain busana yang selalu berubah sesuai dengan perubahan jaman, karena media internet dapat menambah, melengkapi hingga memudahkan dalam pembelajaran.

Besarnya sumbangan yang diberikan oleh pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana dapat diketahui dari harga koefisien determinan. Koefisien determinan (R^2) yang diperoleh sebesar 0,268, artinya besarnya sumbangan yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 26,8%, sedangkan sisanya 73,2% dipengaruhi oleh faktor lain, diantaranya: faktor lingkungan keluarga, teman sebaya, pendidikan orang tua, dan faktor tingkat kecerdasan siswa. Umumnya anak yang berasal dari keluarga menengah keatas lebih banyak mendapatkan pengajaran dan bimbingan yang baik dari orang tua mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan antara variabel pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana siswa kelas XI jurusan Tata Busana SMK N 4 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.
2. Pemanfaatan media internet siswa kelas XI jurusan Tata Busana SMK N4 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagian besar dalam kategori cukup.
3. Hasil pembelajaran desain busana siswa kelas XI jurusan Tata Busana SMK N4 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagian besar dalam kategori cukup.

IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat dibuat beberapa implikasi antara lain:

1. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan media internet dengan hasil pembelajaran desain busana. Implikasinya Adanya pemanfaatan media internet peserta didik merasa lebih mudah dalam menggali kreativitas dan menggali ide-ide, yang berpengaruh pada pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran sehingga dapat

meningkatkan hasil pembelajaran desain busana.

2. Penggunaan media online siswa kelas XI jurusan tata busana SMK N4 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagai besar dalam kategori cukup, implikasinya peserta didik dapat memanfaatkan media internet untuk kepentingan pembelajaran disekolah dilihat dari intensitas peserta didik dalam menggunakan media internet, kelengkapan media internet sebagai pendukung dalam memanfaatkan media internet, ketepatan dalam menggunakan media internet, dan perilaku peserta didik dalam memanfaatkan media internet. Peserta didik lebih memahami tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
3. Hasil pembelajaran desain busana siswa kelas XI jurusan tata busana SMK N4 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 sebagian besar dalam kategori cukup, implikasinya peserta didik lebih kreatif dalam proses pembelajaran desain busana setelah memahami lebih dalam materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang desain busananya kurang maksimal, sehingga hasil pembelajarannya kurang baik. Hal ini disebabkan karena peserta didik hanya terpaku pada materi atau contoh yang diberikan oleh pendidik atau yang ada pada buku tanpa berusaha mengembangkan kreativitasnya

dalam menyelesaikan tugas dari pendidik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran yang ditujukan kepada:

1. Bagi orang tua disarankan untuk mendukung pencapaian hasil pembelajaran desain busana anak dengan cara memberikan fasilitas belajar yang dibutuhkan dan memberikan kemudahan dalam memanfaatkan media internet sesuai dengan kebutuhan dalam pemanfaatannya, serta mengawasi perkembangan kemampuan anak, sehingga setelah lulus sekolah anak dapat siap untuk bekerja.
2. Bagi siswa diharapkan dapat memanfaatkan media internet pada hal yang positif untuk memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas dari pendidik serta menunjukkan keinginan yang kuat untuk mendapatkan hasil pembelajaran desain busana yang lebih baik dengan cara belajar lebih rajin dan banyak melakukan latihan sendiri di rumah dan mencari sumber referensi di internet atau sumber bacaan yang lain.
3. Bagi guru diharapkan lebih meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya memanfaatkan media internet untuk kepentingan pembelajaran, agar dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan memberikan dukungan dan dorongan kepada peserta didik untuk dapat memanfaatkan dengan baik media internet dilingkungan sekolah.
4. Bagi sekolah diharapkan meningkatkan pelayanan kepada siswa dengan cara menambah jumlah komputer yang ada di sekolah untuk mempermudah peserta didik mengakses sumber informasi melalui internet dan memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan akan manfaat dan fungsi media internet untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik.
5. Bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian lanjutan, diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan faktor lingkungan keluarga, teman sebaya, pendidikan orang tua, dan faktor tingkat kecerdasan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Sidiq. 2013. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Arifah A Riyanto. 2009. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
- Muhammad Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Muhammad Yaumi. 2013. *Prinsip-prinsip desain Pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana
- Purbo. 2002. *Pengelolaan Lingkungan Sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Sadirman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Pres
- Sarifudin Yunus. 2010. *Jurnalistik Terapan*. Bogor : Ghalia
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Vivi Winarti dan Halim. 2006. *Media Online www.seskotni.mil.id Sebagai media House Jurna*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati
- Yususf Hadi dan Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana