

**HUBUNGAN PRESTASI BELAJAR DRAPING DENGAN MINAT  
MAHASISWA MENGIKUTI LOMBA**



**Di susun oleh :**

**HILYATUS SA'ADAH**

**NIM. 5525111950**

Skripsi Ini Di Ajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Menyelesaikan Gelar Sarjana S1 Tata Busana

**Program Studi Pendidikan Tata Busana Reguler**

**Fakultas Teknik**

**Universitas Negeri Jakarta**

**2017**

## ABSTRAK

**Hilyatus Sa'adah, Hubungan Prestasi Belajar Draping Dengan Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Lomba Draping.**

**Skripsi, Jakarta : Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2017.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara prestasi belajar draping dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba draping. penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Populasi penelitian adalah mahasiswa tata busana angkatan 2014 yang berjumlah 73 mahasiswa dan diolah dengan pendekatan korelasional. Kuesioner yang dipakai dalam bentuk skala likert. Dengan 35 pernyataan untuk mengetahui minat mahasiswa untuk mengikuti lomba draping kemudian dilakukan uji validitas dan diperoleh  $r_{xy} > 0,52$  valid, artinya butir soal dapat digunakan. Data diolah dari 4 indikator yaitu : 1) perhatian, 2) rasa senang, 3) ketertarikan, 4) keingintahuan. Hasil pengujian hipotesis didapat nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan probabilitas signifikan  $0,000 < 0,005$ . Hasil yang didapat menyatakan bahwa ada hubungan positif antara variabel prestasi belajar draping dengan variabel minat mahasiswa untuk mengikuti lomba draping. Hubungan antara variabel prestasi belajar draping dengan variabel minat mahasiswa untuk mengikuti lomba draping tergolong kuat, hal ini ditunjukkan pada hasil pengujian hipotesis dengan interpretasi data 0,662.

**Kata kunci** : Draping, Minat, Prestasi Belajar.

## ABSTRACT

**Hilyatus Sa'adah, Achievement Relationship Learning Draping With Student Interest To Follow Draping Competition.**

**Thesis, Jakarta: Fashion Studies Program, Faculty of Engineering, State University of Jakarta, July 2017.**

This study aims to determine whether there is a relationship between learning achievement draping with student interest to follow draping competition. Research uses quantitative methods with correlational approach. Data collection techniques using questionnaires. The population of this research is a student of fashion class of 2014 which is 73 students and processed by correlation approach. Questionnaire used in the form likert scale. With 35 statements to know the interest of students to follow draping competitions then tested the validity and obtained  $r_{xy} > 0,52$  valid, meaning the item can be used. Data processed from 4 indicators are: 1) attention, 2) pleasure, 3) interest, 4) curiosity. Hypothesis testing results obtained  $t_{count}$  value greater than  $t_{table}$  with a significant probability  $0,000 < 0.005$ . The result shows that there is a positive correlation between learning achievement variable of draping and student interest variable to follow draping competition. The correlation between learning achievement variable of draping with student interest variable to follow draping race is quite strong, it is shown on the result of hypothesis testing with interpretation of data 0,662.

Keywords: Draping, Interest, Learning Achievement.

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

<b>NAMA DOSEN</b>	<b>TANDA TANGAN</b>	<b>TANGGAL</b>
Dra.Eneng Lutfia Zahra, M.PD NIP: 19640325 198903 2 003  (Dosen Pembimbing I)	.....	.....
Esty Nurbaity Arrsy, M.KM NIP: 19740928 199903 2 001  (Dosen Pembimbing II)	.....	.....

**PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

<b>NAMA DOSEN</b>	<b>TANDA TANGAN</b>	<b>TANGGAL</b>
Dr. Wesnina, M.Sn NIP: 19631029 198803 2 001  (Ketua Penguji)	.....	.....
Dr. Dewi Suliyanthini, AT,MM NIP: 19711030 199903 2 002  (Dosen Penguji/sekertaris)	.....	.....
Cholilawati, S.PD, M.Pd NIP: 19760905 200812 2 002  (Dosen Penguji)	.....	.....

Tanggal lulus : 18 Agustus 2017

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : HILYATUSSA'ADAH

NIM : 5525111950

Program studi : Pendidikan Tata Busana

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Jakarta, 18 Agustus 2017  
Yang menyatakan,

HILYATUSSA'ADAH  
NIM. 5525111950

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Tak pernah ku berhenti bersyukur kepada Mu ya Rabb, atas segala rahmat dan kasih sayang Mu yang sangat besar kepadaku. Atas segala kemurahan hati Mu hingga Engkau mengizinkan terselesaikannya skripsi hamba.*

***Teruntuk mama papa pahlawanku,..***

*Ku persembahkan karya kecil ini untuk kalian yang selalu mendukung apapun usaha yang ananda lakukan. Namun ini semua belum mampu membayar setetes keringat dan air mata mama papa yang selalu menjadi pelita hidupku.*

***Kakak dan adik tercinta...***

*Untuk mbak ela, mbak tyas, mandzu, yali, aski dan elfa tiada waktu paling berharga selain bergurau dan berkumpul dengan kalian, terima kasih untuk kepercayaan dan semangat yang kalian berikan kepadaku*

***Dosen pembimbing skripsiku...***

*Terima kasih banyak atas arahan dan bimbingan ibu selama saya menyelesaikan skripsi saya, tanpa engkau skripsiku tidak akan pernah selesai, terima kasih banyak bu..*

***Sahabat seperjuanganku,...***

*Untuk laras, ilri, aís, nia, kak eka dan semua teman-teman yang sudah membantu dan terus memberikan semangat disaat aku lelah dengan semuanya, kalian tetap meyakinkan bahwa aku bisa, terima kasih banyak atas waktu yang berharga yang telah kita lalui bersama,*

*”ya Allah jadikanlah Iman, Ilmu dan Amalku sebagai lentera jalan hidupku, keluarga dan teman-teman seperjuanganku”*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur tidak lupa saya ucapkan kepada Allah SWT karena dengan karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepad Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepad umatnya hingga akhir zaman, amin

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terdapat dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.PD selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing memberi masukan serta memberi motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Esty Nurbaity Arrsy, M.KM selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing, memberi arahan dan masukan serta memberi motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd selaku dosen mata kuliah draping yang telah bersedia untuk di wawancarai seputar masalah draping.
4. Dra. Suryawati, M.Si selaku dosen uji validitas yang telah bersedia memberi masukan pada instrumen pernyataan yang akan di ujikan
5. Mahasiswa angkatan 2014 yang telah berkenan membantu saya dalam mengisi instrumen pernyataan sehingga dapat di ujikan.
6. Mama Lilis Fatimah atas jasa-jasanya, kasih sayang, do'a dan kesabarannya yang tidak pernah lelah mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada saya semenjak kecil, memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Papa Sa'dani Hasyim atas jasa-jasanya, kasih sayang, support, do'a dan kesabarannya yang tidak pernah lelah mendidik dan memberi cinta yang

tulus dan ikhlas kepada saya semenjak kecil, serta memenuhi segala yang saya butuhkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Kakak-kakak dan adik-adik saya yang selalu memberikan motivasi agar saya tetap semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Teman-teman semua atas kebersamaan dan bantuan yang sangat berarti bagi saya
10. Semua pihak yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan masukan yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT saya serahkan segalanya. Mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Jakarta, 18 Agustus 2017

Penulis,

# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Kegunaan Penelitian .....	8
 <b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b>	
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Prestasi Belajar Draping .....	10
2.1.1.1 Prestasi.....	10
2.1.1.2 Belajar.....	13

2.1.1.3 Draping .....	19
2.1.2 Minat Mahasiswa Mengikuti Lomba Draping.....	26
2.1.2.1 Minat Mahasiswa.....	26
2.1.2.2 Ciri-Ciri Minat.....	30
2.1.3 Lomba Draping.....	32
2.2 Kerangka Berfikir .....	36
2.3 Pengajuan Hipotesa .....	40

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Tujuan Operasional Penelitian.....	41
3.2 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	41
3.3 Metode Penelitian .....	41
3.4 Variabel Penelitian .....	42
3.5 Desain Variabel Penelitian .....	42
3.6 Definisi Operasional Variabel .....	43
3.6.1 Prestasi Belajar Draping .....	43
3.6.2 Minat Mahasiswa .....	44
3.7 Populasi,Sampel Dan Metode Sampling .....	45
3.7.1 Populasi .....	45
3.7.2 Sampel .....	45
3.8 Instrumen Penelitian.....	46
3.8.1 Test Hasil Belajar .....	46
3.8.2 Angket Minat Mahasiswa.....	47
3.9 Uji Persyaratan Instrumental .....	49
3.9.1 Uji Validitas.....	49
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	51
3.10 Teknik Pengumpulan Data .....	53

3.11 Teknik Analisa Data .....	53
3.12 Hipotesa Statistika .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Data Prestasi Mahasiswa .....	56
4.1.2 Analisa Data Minat.....	62
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis .....	70
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	72
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Implikasi .....	74
5.3 Saran-Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN .....	79
IDENTITAS DIRI.....	96

## DAFTAR TABEL

TABEL 1.1 Data Nilai Mahasiswa.....	4
TABEL 2.1 Perbedaan Sistem Draping Dan Kontruksi .....	20
TABEL 3.1 Kisi-Kisi Instrumen .....	45
TABEL 3.2 Skala Penilaian Minat .....	46
TABEL 3.3 Item Total Statistik .....	47
TABEL 3.4 Reliabilitas Statistik.....	49
TABEL 3.5 Interpretasi Data.....	51
TABEL 4.1 Hasil Nilai Praktek 1.....	54
TABEL 4.2 Hasil Nilai Praktek 2.....	54
TABEL 4.3 Hasil Nilai Praktek 3.....	55
TABEL 4.4 Hasil Nilai Praktek 4.....	55
TABEL 4.5 Hasil Nilai Praktek 5.....	56
TABEL 4.6 Hasil Nilai Praktek 6.....	56
TABEL 4.7 Hasil Rata-Rata Nilai Praktek.....	57
TABEL 4.8 Persentasi Indikator Perhatian .....	59
TABEL 4.9 Persentasi Indikator Rasa Senang.....	61
TABEL 4.10 Persentasi Indikator Ketertarikan .....	62
TABEL 4.11 Persentasi Indikator Keingintahuan.....	63
TABEL 4.12 Corelations.....	65
TABEL 4.13 Model Summary .....	66

## DATA LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Data Nilai Prestasi Draping .....	80
LAMPIRAN 2. Instrumen Penelitian .....	82
LAMPIRAN 3. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	85
LAMPIRAN 4. Hasil Skor Instrumen .....	86
LAMPIRAN 5. Hasil Uji Reliabilitas.....	94
LAMPIRAN 6. Ringkasan Skor .....	95
LAMPIRAN 7. Descriptive Statistic	
LAMPIRAN 8. Data Instrumen	
LAMPIRAN 9. Bukti Uji Validitas	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan dunia *fashion* yang berada di Indonesia dapat di katakan mengalami peningkatan dalam beberapa dekade terakhir. Jumlah industri-industri pakaian yang semakin bertambah setiap tahunnya. Juga para desainer-desainer yang banyak bermunculan dari setiap kalangan yang makin menunjukkan karya-karya nya dalam setiap acara *fashion* yang di gelar di Indonesia maupun di luar Indonesia. Keadaan ini tentu sangat berbeda jika di bandingkan dengan keadaan 30 tahun yang lalu. Pada masa itu perancang busana masih sedikit sekali.

Kebutuhan akan sandang juga menjadi faktor utama berkembangnya *fashion* di jakarta. Banyak desainer muda yang karya-karya nya sudah terkenal sampai tingkat nasional. Indonesia memiliki sekolah desain *fashion* yang sudah terkenal dan telah menghasilkan desainer-desainer ternama. Sekolah -sekolah mode tersebut terdiri dari sekolah yang bersifat formal (Pendidikan Tinggi) maupun yang bersifat non formal (Lembaga Kursus).

Baru - baru ini juga muncul event-event *fashion* di Indonesia yakni ada Jakarta *Fashion* week, Indonesia *Fashion* week dan lain-lain. Banyak dari event-event ini yang mengadakan lomba merancang busana, lomba design ilustrator, lomba *draping* dan lain-lain. Macam-macam lomba *draping* juga di adakan pada

event-event tertentu yang dapat di ikuti oleh semua kalangan. Contohnya, live design and *draping* competititon (2011), sarung movement (2013), jabar ngagaya (2013), *draping* contest (2015), evart of devasana (2017) dan sebagainya.

Lomba *draping* di adakan untuk semua kalangan. Namun tidak semua orang dapat mengikuti lomba tersebut meskipun lomba dibuka untuk umum. Peserta lomba *draping* mayoritas adalah siswa/mahasiswa yang bergelut dalam bidang *fashion*. Ini di karenakan masih banyak yang belum mengetahui istilah seni *draping*. Seperti yang di kutip pada artikel Lomba *Draping* Se-Surabaya ini, mengatakan “seni *draping* atau seni mendesain baju tanpa jahit merupakan salah satu seni atau teknik dalam *fashion* yang akhir-akhir ini semakin berkembang. Sayangnya, masih banyak yang belum mengetahui dengan jelas atau bahkan belum pernah mendengar mengenai seni *draping* ini”. Menurut Adlieb Fadila, ketua program studi mode institut kesenian jakarta (IKJ) mengatakan, “meski *draping* bisa dilakukan orang awam, namun jika mempelajari teknik ini secara khusus atau formal, hasil akhirnya lebih maksimal terutama dari segi kenyamanan berbusana.

Kompetensi yang di perlukan untuk mengikuti lomba *draping* adalah mengerti *draping*, memahami konsep dasar teknik pembuatan busana secara *draping*, menentukan tema busana yang akan di terapkan, dan saat penjurian, peserta di haruskan menjelaskan tema busana yang di gunakan. Menjelaskan alasan memilih bahan pada rancangan *draping* nya. (menurut pengalaman Rizqi rhamadani mahasiswa angk.2011). Juri akan menilai karya peserta dari segi

originalitas, komposisi warna, bentuk, hingga motif. Yang paling menarik akan di tunjuk sebagai pemenang lomba (Ahmad Heryawan).

Program studi Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta sebagai lembaga pendidikan tingkat perguruan tinggi yang menekuni ilmu Tata Busana membagi mata kuliahnya menjadi dua bagian yaitu mata kuliah umum dan mata ciri khas program studi Tata Busana . Secara keseluruhan bisa dilihat mata kuliah umum 40% dan mata kuliah ciri khas program studi 60%. Pada mata kuliah ciri khas program studi Tata Busana salah satunya adalah *draping* .

Mata kuliah *draping* 1 ini bertujuan agar mahasiswa memahami konsep dasar tentang teknik pembuatan busana secara *draping* yang meliputi pengertian, manfaat, dan metode pembuatan pola blus, pola rok dan pola kerah secara *draping* dan implikasinya terhadap pengembangan desain busana. Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan akan dapat membedakan antara pembuatan pola busana secara *draping* dan konstruksi, terampil membuat bermacam-macam desain busana dengan teknik *draping* pada boneka/*paspop/mannequin* dengan menggunakan tekstil untuk display (etalase). Pokok bahasan meliputi: pengertian dan manfaat pembuatan pola secara *draping*, pola blus dan pola rok secara *draping*, mendisplay *draping* dengan kain tekstil pada boneka/*paspop/mannequin* (boneka panjang) dengan sumber inspirasi dari busana tradisional Indonesia.

Pada mata kuliah *draping* 2, mahasiswa diharapkan dapat memenuhi kompetensi yang harus dicapai, yaitu : memahami konsep *fashion draping*, mengidentifikasi model busana berdasarkan karakter bahan, merancang model

busana dengan meletakkan bahan pada patung, merancang model busana pada patung dengan menggunakan berbagai tekstur kain/tekstil. ( Berdasarkan Silabus *Draping* pada Program Studi).

**Tabel 1.1**  
Data Nilai Mahasiswa Pada Program Studi

Angkatan	Nilai bagus		Yang mengikuti lomba <i>draping</i>	
	jumlah	persentase	jumlah	Persentase
2013	76	79 %	4	5 %
2012	73	59 %	3	4 %
2011	80	65 %	1	1 %

Sumber : data primer Tata Busana Universitas Negeri Jakarta

Dari data nilai di atas diketahui, mahasiswa angkatan 2011 dari 80 orang terdapat 52 mahasiswa (65 %) mendapatkan nilai bagus, mahasiswa angkatan 2012 dari 73 orang terdapat 43 mahasiswa (58 %) yang mendapatkan nilai bagus, dan mahasiswa angkatan 2013 dari 76 mahasiswa terdapat 60 mahasiswa (79 %) yang mendapatkan nilai bagus. Angkatan 2011,2012,2013 hanya sebagai perwakilan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah *draping* 1 dan *draping* 2.

Setelah melihat hasil nilai mahasiswa dari mata kuliah *draping* pada program studi, peneliti melakukan wawancara langsung oleh dosen mata kuliah *draping*. Menurut ibu Vivi Radiona selaku dosen mata kuliah *draping* mengatakan bahwa mahasiswa dalam menghasilkan sebuah karya pada mata kuliah *draping* sangat bagus dan kreatif. Menurut beliau, mahasiswa memiliki potensi untuk

mendapatkan juara dalam lomba *draping*. Karena dari beberapa angkatan, ada 1-4 mahasiswa memenangkan lomba *draping* dan mendapatkan juara pertama.

Dari pernyataan dosen pengampu mata kuliah *draping* ini, peneliti mencari jawaban dengan melakukan observasi awal kepada mahasiswa Tata Busana. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi awal, faktor-faktor yang menghambat minat mahasiswa untuk mengikuti lomba adalah masalah biaya, karena tidak sedikit lomba yang diadakan membutuhkan biaya besar untuk mewujudkan hasil karya tersebut. Namun tidak sedikit juga yang menyediakan ajang perlombaan dengan gratis ataupun tanpa biaya. Yang kedua, kekhawatiran mahasiswa akan tugas yang menumpuk. Karena mata kuliah *draping* ini merupakan mata kuliah praktek, maka dapat dipastikan tugas yang diberikan oleh dosen tidak sedikit. Yang ketiga, kurangnya informasi yang didapat oleh mahasiswa tentang pengadaan ajang perlombaan *draping*. Yang keempat, tidak sedikit mahasiswa yang kurang percaya diri dengan hasil karyanya sendiri.

Selayaknya mahasiswa yang sudah mempunyai pemahaman *draping* dan memenuhi kompeten yang diperlukan, dapat mengikuti kegiatan lomba. Dengan ilmu yang sudah dipelajari di mata kuliah *draping* inilah, mahasiswa hanya perlu meningkatkan kreatifitasnya dalam seni *draping*. Sehingga, persiapan untuk mengikuti lomba telah matang dan siap dalam berkompetisi pada lomba *draping* .

Namun pada kenyataannya, mahasiswa yang mengikuti lomba hanya 10%. Hal ini sangat disayangkan, karena sebenarnya mahasiswa sudah mempunyai kompeten yang diperlukan untuk mengikuti lomba. Selain mendapatkan hadiah

berupa uang tunai, *trophy* ataupun sertifikat, mahasiswa juga bisa memperluas jejaring mereka di dunia *fashion*.

Ajang-ajang perlombaan seperti yang telah di tulis di atas, telah banyak menjadi batu loncatan dalam dunia *fashion*. Karena selain menjadi ajang kompetisi untuk menambah kepercayaan diri seseorang dalam menampilkan hasil karyanya, namun juga sebagai suatu cara memperkenalkan diri kepada dunia *fashion*. lomba *draping* juga bisa di jadikan sebagai pengalaman di dunia *fashion*. sehingga seseorang akan merasa tertantang untuk memperbaiki hasil karyanya untuk lomba berikutnya. Oleh karena itu, lomba *draping* merupakan sarana terbaik dalam meningkatkan kemampuan dalam merancang desain sekaligus menjadi batu loncatan untuk mengenal dunia *fashion* bagi siapa saja yang menggeluti dunia *fashion*.

Mahasiswa dirasa perlu mengikuti lomba *draping* karena, banyak perusahaan industri saat ini menggunakan tehnik *draping* dalam proses pembuatannya. Sebagai cara untuk mengetahui apa yang dirasa cocok dan bagaimana cara pencapaiannya. Maka sebelum desain di buat secara masal, di lakukan uji coba dengan tehnik *draping*. Karena pembuatan pola secara *draping* lebih praktis dan mudah di aplikasikannya. Desainer-desainer ternama saat ini juga banyak yang menggunakan sistem *draping* dalam pembuatan karya-karyanya.. contohnya Lulu Lutfi Habibi yang setiap busana karyanya menggunakan tehnik *draping*. Karena perancang pakaian lebih dapat

bereksperimen dengan kain dan memutuskan kemana harus menempatkan lekukan dan lipatan agar menemukan desain yang pas.

Berdasarkan nilai mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah *draping* menunjukkan bahwa mahasiswa yang paham dengan *draping* sangat banyak dengan nilai yang memuaskan. Namun, mahasiswa yang mengikuti lomba masih sedikit. Karenanya peneliti ingin melihat hubungan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* .

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan oleh peneliti di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Apakah mahasiswa memiliki kompetensi yang di perlukan untuk mengikuti lomba *draping*?
- 1.2.2 Bagaimana hubungan hasil belajar *draping* mahasiswa dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping*?
- 1.2.3 Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang di uraikan di atas, maka di batasi pada :

Penelitian akan dilakukan pada mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2014 yang telah mengikuti mata kuliah *Draping 2*.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dapat di rumuskan sebagai berikut :

**“Apakah Ada Hubungan Prestasi Belajar *Draping* Dengan Minat Mahasiswa Untuk Mengikuti Lomba *Draping*?”**

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- 1.5.1 Hubungan prestasi mahasiswa pada mata kuliah *Draping* dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba merancang busana sistem *Draping* .
- 1.5.2 Faktor apa saja yang dapat membangun kepercayaan diri mahasiswa untuk mengikuti ajang perlombaan.

#### 1.6 Kegunaan Penelitian

Setiap orang melakukan kegiatan tentunya harus yang bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain. Hal yang bermanfaat bagi diri sendiri yaitu :

- 1.6.1 Penelitian ini dibuat untuk syarat menyelesaikan studi Tata Busana S1.
- 1.6.2 Penelitian ini diharapkan berguna untuk meningkatkan keinginan mahasiswa dalam mengikuti ajang perlombaan.
- 1.6.3 Penelitian ini diharapkan dapat mempersiapkan mahasiswa untuk mengikuti ajang perlombaan

1.6.4 Manfaat bagi orang lain juga sangat penting, maka penelitian ini dibuat agar mahasiswa jurusan Tata Busana dapat memaksimalkan kesempatan yang telah diberikan oleh dosen ataupun dari pihak luar untuk terus mengembangkan kreatifitas dalam hal Tata Busana .

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak yang positif bagi banyak kalangan. Khususnya mahasiswa jurusan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN

### HIPOTESIS PENELITIAN

#### 2.1 KAJIAN TEORI

##### 2.1.1 Prestasi Belajar *Draping*

###### 2.1.1.1 Prestasi

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (2005:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (2009 :110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotorik.*

Menurut kamus Umum Bahasa Indonesia, prestasi ialah hasil yang di capai (dilakukan, dikerjakan). Jadi prestasi belajar ialah hasil yang di capai seseorang dalam usahanya untuk memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan melalui proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari pengertian prestasi belajar menurut Amos Neolaka pada bukunya Pengantar Penelitian Pendidikan (2014:128) yang mengatakan bahwa prestasi belajar ialah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar.

### 2.1.1.2 Belajar

Untuk memahami tentang pengertian belajar di sini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Cronbach, Harold Spears dan Geoch dalam Sardiman A.M (2005:20) sebagai berikut :

- 1) Cronbach memberikan definisi :

*“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”.*

“Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

- 2) Harold Spears memberikan batasan:

*“Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”.*

Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.

- 3) Geoch, mengatakan :

*“Learning is a change in performance as a result of practice”.*

Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Dari ketiga definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subyek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim

kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan.

Fontana seperti yang dikutip oleh Udin S. Winataputra (1995:2) dikemukakan bahwa *learning* (belajar) mengandung pengertian proses perubahan yang relative tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Slameto (2003:2) yakni belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selaras dengan pendapat-pendapat di atas, Thursan Hakim (2000:1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dll. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Jadi, belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin

dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi manusia, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai.

Menurut Hilgard dan Boover dalam buku *Theories Of Learning* yang dikutip oleh Ngalim Purwanto dalam *Psikologi Pendidikan* (2007:84) mengemukakan “belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu”. Sedangkan mengutip Whittaker, Wasty Soemanto dalam bukunya *Psikologi Pendidikan : Landasan Kerja Pimpinan Pendidikan* (2006:99) mengemukakan belajar sebagai hasil proses dimana tingkah laku di timbulkan atau di ubah melalui latihan atau pengalaman.

Dalam program pendidikan, belajar merupakan suatu proses di mana guru dapat melihat apa yang terjadi selama murid menjalani pengalaman tersebut. Perubahan yang terjadi dalam diri individu banyak sekali sifat maupun jenisnya. Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010:34) ialah :

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyudan fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan dalam belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau setidaknya merasakan telah terjadi suatu perubahan dalam dirinya. Selain itu individu tersebut mempunyai tujuan yang akan di capai atau untuk memperoleh sesuatu yang lebih bagus dari sebelumnya.

Jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Minat dan konsentrasi belajar merupakan dua faktor yang saling berkaitan. Konsentrasi seringkali di timbulkan oleh suatu minat terhadap sesuatu bahan pelajaran yang akan di pelajarnya. Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus, sedangkan konsentrasi muncul akibat adanya perhatian. Supaya lebih berkonsentrasi, maka perlu adanya perhatian terhadap bahan yang di pelajari dan perhatian akan muncul bila ada minat. Belajar secara teratur dan mengikuti pengaturan waktu yang telah di tetapkan secara disiplin akan mendatangkan keuntungan bagi diri sendiri baik dalam hal akademis maupun fisik dan mental. Secara akademis keteraturan dan disiplin dapat memperbanyak perbendaharaan ilmu pengetahuan sedangkan secara fisik dan mental bila kita belajar secara teratur maka fisik kita akan terjaga dengan baik.

Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993: 77) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) di kaitkan dengan jenis prestasi yang hendak di ungkapkan dan di ukur.

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Menurut Saifudin Anwar (2005 : 8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan.

Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi. Pengertian prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai atau tidak dapat dicapai. Untuk mencapai suatu prestasi belajar siswa harus

mengalami proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru (Asmara. 2009: 11 ).

Menurut Hetika (2008: 23), prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan.

Harjati (2008: 43), menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian dalam hasil kerja dalam waktu tertentu.

Pengetahuan pengalaman dan keterampilan yang diperoleh akan membentuk kepribadian siswa, memperluas kepribadian siswa, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan kemampuan siswa. Bertolak dari hal tersebut maka siswa yang aktif melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran akan memperoleh banyak pengalaman. Dengan demikian siswa yang aktif dalam pembelajaran akan banyak pengalaman dan prestasi belajarnya meningkat. Sebaliknya siswa yang tidak aktif akan minim/sedikit pengalaman sehingga dapat dikatakan prestasi belajarnya tidak meningkat atau tidak berhasil.

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil

pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Dari definisi di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan proses perubahan tingkahlaku seseorang karena adanya latihan yang berulang-ulang atau pengalaman dan mempunyai suatu hasil yang dapat di capai dan di perlihatkan dari perubahan tingkah laku tersebut.

### **2.1.1.3 Draping**

#### **2.1.1.3.1 Definisi Draping**

*Draping* adalah *the flat patternmaking method is the fastest and most efficient method ever devised for developing patterns that control the consistency of size and fit of mass-produced garments* (metode pola yang cepat dan metode yang sangat efisien yang pernah di rancang untuk mengembangkan pola yang mengontrol konsistensi ukuran dan merupakan ukuran pas untuk di produksi secara masal) menurut Helen Joseph Armstrong dalam bukunya (*patternmaking for fashion design 2011:66*).

Pola merupakan sepotong kain atau kertas yang di gunakan sebagai acuan dalam pembuatan busana pada saat akan menggunting kain. Pola tersebut di buat berdasarkan ukuran badan seseorang serta model busana yang akan di buat. Djati

Pratiwi (2001 : 3) mengemukakan bahwa : “pattern atau pola dalam bidang jahit menjahit adalah suatu potongan kain atau kertas yang di pakai sebagai contoh untuk membuat baju, pada saat kain di gunting.”

Pola berdasarkan tehnik pembuatannya di bagi menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Tehnik pembuatan pola dengan konstruksi padat atau kubus di sebut *Draping* atau memulir, yaitu pola yang di bentuk atas badan si pemakai atau tiruannya yang di sebut *dress form* atau paspop.
- 2) Tehnik pembuatan pola dengan konstruksi bidang atau flat pattern, merupakan pembuatan pola dari pengembangan pola yang di buat dengan konstruksi padat atau kubus.

Joane E. Blair (1992:25) mengartikan *Draping* sebagai : technique used to create garment by *Draping* fabrics on a *dress form*. A pattern is then cut from the draped segments and made into the designers sample garment”. Artinya, *Draping* adalah sebuah tehnik yang di gunakan untuk menciptakan busana dengan membentuk kain di atas dressform. Kain tersebut kemudian di gunting berdasarkan bagian-bagian yang telah di bentuk, lalu di jahit sebagai sample busana seorang desainer.

*Draping* adalah istilah dalam dunia *fashion*, yaitu tehnik pembuatan pola dasar yang dikerjakan langsung pada dressform atau manekin. Untuk membuat *Draping* sebaiknya berilah tanda garis-garis pola pada manekin terlebih dahulu.

Pengertian lain dari *Draping* adalah teknik menata kain tanpa menggunakan teknik menggunting pola dan jahit.

Pembuatan busana ini juga bisa dilakukan langsung pada tubuh manusia tanpa membuat pola konstruksi, menggunting, dan menjahit. Teknik *draping* sangat memungkinkan untuk membentuk busana secara unik dan dapat dikenakan pada tubuh manusia. Melalui teknik *draping*, setiap orang bisa bereksperimen dalam mereka-reka bentuk yang diinginkannya, yang terkadang sulit ditemukan pada pola secara konstruksi.

Alat yang biasa digunakan dalam membuat *draping* yaitu manekin, pita ukur, penggaris (penggaris lurus, segitiga siku-siku, penggaris panggul, penggaris kerung lengan), jarum pentul (pilih yang ujungnya runcing, panjang dan tidak terdapat pegangan mutiara pada ujungnya), jarum jahit tangan (untuk menjelujur pita pada boneka jahit dan untuk menyambung bahan jika terjadi kekurangan bahan), gunting kain, pensil, dan karbon jahit.

Mata kuliah *draping* adalah mata kuliah yang wajib di tempuh oleh setiap mahasiswa program studi S1 Tata Busana Universitas Negeri Jakarta (hasil wawancara langsung dengan ibu Vivi Radiona). Mata kuliah ini merupakan penerapan dari mata kuliah *Draping* pada khususnya dan seluruh mata kuliah bidang busana pada umumnya. Mata kuliah *Draping* memiliki bobot 3 SKS. Peserta mata kuliah ini adalah mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Pada mata kuliah *Draping* ini, mahasiswa akan di bebani tugas setiap pertemuan dengan membuat satu busana dengan tema yang di tentukan oleh dosen.

Materi yang di berikan pada mata kuliah *draping* selain membuat sebuah pola berupa pola badan, pola rok, pola lengan dan pola kerah langsung pada paspop, *draping* juga memaksa mahasiswa untuk meningkatkan kreatifitas dalam membuat sebuah gaun atau busana dari sepotong kain yang tidak di gunting. Dengan cara melilitkan kain pada sebuah patung sehingga terlihat seperti sebuah busana yang dapat di kenakan.

Pada materi inilah mahasiswa di tuntutan untuk mengolah kreatifitasnya agar dapat menciptakan sebuah busana dari sepotong kain yang di lilitkan pada paspop dan memiliki unsur keindahan. Pada materi ini juga mahasiswa biasanya di tugaskan untuk membuat sebuah busana dengan inspirasi baju adat dari setiap daerah di Indonesia.

Pada bukunya Hellen Joseph Armstrong mengatakan “*design are generally created without knowledge that certain principles are the basis for the creation*” (design umumnya di buat tanpa pengetahuan bahwa prinsip-prinsip tertentu merupakan dasar untuk penciptaan) (Patternmaking for *fashion design* 2011:66). Jadi membuat desain adalah sebuah kreatifitas yang di ciptakan sesuai dengan prinsip-prinsip dalam desain itu sendiri.

#### **2.1.1.3.2 Perbedaan Pola Teknik Konstruksi Dengan Teknik *Draping***

Pola berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi dua macam, yaitu :

1. teknik pembuatan pola dengan teknik *draping* atau memulir, yaitu pola dengan teknik memulir langsung di atas badan di pemakai atau tiruannya (*dress form*, dummy atau paspop).
2. teknik pembuatan pola dengan konstruksi atau flat pattern, merupakan pembuatan pola di atas kertas yang berupa dua dimensi.

Perbedaan pembuatan pola teknik *draping* dan pembuatan pola teknik konstruksi adalah :

**Tabel 2.1**

No.	Penggunaan	Teknik <i>draping</i>	Teknik konstruksi
1.	Bahan	- Kain blacu/ kertas tela	-Kertas Pola
2.	Tempat	- <i>Dressform</i> / boneka jahit	- Meja Datar
3.	Bentuk	- Tiga Dimensi	- Dua Dimensi
4.	Hasil Pola	- Pola dasar - Pola siap pakai sesuai disain busana	- Pola dasar - Untuk membuat pola sesuai disain harus membuat pecah pola berdasarkan pola dasar di atas
5.	Waktu	- Lebih singkat, karena pola langsung dapat dipakai	- Lebih lama, karena dua kali kerja
6.	Ukuran	- Tanpa memerlukan ukuran	- Memerlukan banyak ukuran

### 2.1.1.3.3 Keuntungan Pembuatan Pola Teknik *Draping*

Ada beberapa keuntungan dari penggunaan teknik pembuatan pola dengan teknik *draping* antara lain :

1. Dapat melihat proporsi garis-garis disain pada tubuh
2. Dapat melihat pas atau tidaknya pola tersebut pada tubuh
3. Dapat melihat keseimbangan garis-garis disain pada tubuh
4. Dapat melihat style busana

Untuk membuat pola dasar dengan teknik *draping* , ada beberapa tahapan yaitu :

1. Membuat *body line* pada *dress form*
2. Menyiapkan kain/kertas tela untuk *draping* sesuai perkiraan kebutuhan
3. Membuat pola dasar badan atas dan bawah sesuai langkah-langkah membuat pola dengan menyemat dengan jarum, lalu ditandai dengan pensil/kapur jahit
4. Setelah selesai dengan keseluruhan bagian pola dan menandai garis-garis penting, kain/kertas tela diangkat dengan hati-hati
5. Memperbaiki, membentuk kembali garis-garis yang didapat pada hasil *draping*
6. Menyesuaikan dengan ukuran tubuh si pemilik busana, *grading* seperti pada patokan pola dasar

7. Menjahit kain/ kertas tela, *fitting*, melakukan perbaikan jika diperlukan

#### **2.1.1.3.4 Alat dan Bahan**

Alat yang digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping* dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu :

1. Alat yang langsung digunakan untuk *mendraping* pada *dress form*
2. Alat yang digunakan untuk memperbaiki dan memindahkan garis-garis pola hasil *draping* pada kertas pola.

#### **Alat dan Bahan**

##### **1. Alat yang langsung digunakan untuk *mendraping* pada *dress form***

- a. *Dress form* atau *dummy* atau *paspop*, yaitu tiruan bentuk badan manusia mulai dari leher sampai  $\pm 20$  cm di bawah panggul atau paha dengan ukuran standar S, M, L. *Dress form* berlapis kain *muslin* merupakan bentuk *dress form* yang paling umum digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping*, karena sisi kanan dan kiri *dress form* tersebut hampir sama, kuat, tidak merusak jarum, mudah dipindah-pindahkan, dan mudah disesuaikan dengan bentuk tubuh manusia. Jenis-jenis *dress form* yang dapat digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.
- b. Pita kecil yang tipis dan lemas berukuran  $\pm 0,5$  cm, terbuat dari bahan satin, serta berwarna, seperti warna merah, biru, hijau, ungu, kuning untuk

membuat garis-garis badan (*body line*) dan garis model suatu busana pada *dress form*.

- c. Jarum pentul tanpa kepala yang berukuran panjang, dapat menggunakan jarum pentul paling kecil nomor 4, berujung runcing dan tajam serta tidak mudah berkarat. Jarum ini digunakan untuk menyemat busana yang sedang *didraping* pada *dress form* agar tidak mudah bergeser-geser dan berubah bentuknya.
- d. Bantalan jarum, dipakai pada pergelangan tangan untuk menyimpan dan menahan jarum pentul agar tetap pada tempatnya.
- e. Kapur jahit, untuk memberi tanda garis atau titik pada kain.
- f. Meteran yang ukuran panjangnya 60 inci, dapat digunakan bolak balik, fleksibel, tipis, dan lemas. Digunakan untuk mengukur, membentuk busana, serta kain muslin.
- g. Gunting kain besar dan kecil, terbuat dari *stainless steel* dengan ukuran panjang gunting masing-masing 4-8 inci untuk gunting besar, dan 3-6 inci untuk gunting kecil. Digunakan untuk menggunting dan meratakan bagian-bagian kain yang tidak perlu. Gunting berpegangan sempurna akan mempermudah dan membantu ketepatan dalam menggunting kain.
- h. Gunting kertas, gunting yang khusus untuk kertas

**2. Alat yang digunakan untuk memperbaiki dan memindahkan garis-garis pola hasil *draping* pada kertas pola**

- a. Pensil harus 2B atau 5H, untuk menggambar garis dan tanda pola.
- b. Penggaris plastik bening berukuran 18 inci, untuk menyempurnakan bentuk pola serta menambahkan kampuh.
- c. Penggaris lengkung (kurva), untuk membentuk dan membuat lengkungan pada garis leher, kerah, kerung lengan, dan pesak.
- d. Penggaris lengkung pinggang, yaitu penggaris sepanjang 24 inci dengan ukuran inci dan sentimeter berbentuk ramping dengan ujung melingkar untuk mengukur kerah, kampuh, *flare*, *godets*, garis *princess*, dan pesak celana.
- e. Penggaris L (*square*), yaitu penggaris dua sisi dengan panjang yang berbeda, berukuran inci dan sentimeter yang terbuat dari logam atau plastik untuk membuat sudut dan garis siku-siku.
- f. Rader tajam bergigi rata, untuk memindahkan tanda pola hasil dari *mendraping* ke atas kertas pola.
- g. *Notcher*, yaitu alat pelubang untuk menandai tepi lekukan atau kertas pola.

### **Bahan**

- a. Bahan yang tidak terlalu kaku, mudah dibentuk, tidak terlalu tebal, dan cukup halus, merupakan jenis kain yang dapat digunakan dalam

pembuatan pola dengan teknik *draping*, seperti : Kain blaco, kain kaci, kain muslin, atau dapat juga menggunakan kertas tela.

- b. Kertas pola, digunakan untuk memindahkan tanda-tanda pola yang terdapat pada kain balco hasil dari *draping* pada *dress form*.

## **2.1.2 Minat Mahasiswa Mengikuti Lomba *Draping***

### **2.1.2.1 Minat Mahasiswa**

Pengertian minat menurut Tidjan (1976 :71) adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek sebab ada perasaan senang. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu obyek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap obyek tersebut.

Sedangkan menurut Drs. Dyimyati Mahmud (1982), Minat adalah sebagai sebab yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi atau aktifitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang atau sesuatu obyek, atau karena berpartisipasi dalam suatu aktifitas.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1996:656) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut Lester D. Crow dan Alice Crow (Abror, 1993:112) minat adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang,

benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh keinginan itu sendiri.

Minat di definisikan berbeda oleh beberapa orang ahli namun memiliki tujuan yang sama. Masing-masing ahli mendefinisikannya sesuai dengan pandangan dan disiplin keilmuan masing-masing. Keinginan atau minat dan kemauan atau kehendak sangat mempengaruhi corak perbuatan yang akan dilakukan seseorang. Minat mengarahkan timbulnya kehendak pada seseorang. Kehendak atau kemauan ini juga erat hubungannya dengan kondisi fisik seseorang misalnya dalam keadaan lelah, sakit, lesu atau sebaliknya yaitu sehat dan segar. Juga erat hubungannya dengan kondisi psikis seperti senang, tidak senang, tegang, bergairah dan seterusnya (Sobur, 2003 : 246).

Menurut Slameto (Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya, 2003:180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut Singgih D. Gunarsa (2004:131), mengatakan bahwa munculnya minat yaitu dalam bentuk perhatian dan keinginan. Sedangkan menurut Djaali (2008:121), minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Menurut Hardjana dalam Lockmono, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu.

Menurut kamus lengkap psikologi, minat adalah (1) satu sikap yang berlangsung terus menerus yang menolakan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya, (2) perasaan yang menyatakan bahwa satu aktifitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu, (3) satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah(sasaran) tertentu (dalam Chaplin, 2008:225).

Definisi minat menurut Shaleh (2004:262) adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktifitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.

Berdasarkan definisi minat tersebut dapat dikemukakan bahwa minat mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

1. Minat adalah suatu gejala psikologis
2. Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik.
3. Adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran
4. Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

Minat memiliki beberapa unsur, antara lain : perasaan, perhatian, kesiapan bertindak, keingintahuan dan kecenderungan untuk terlibat (pengantar Teori Pengukur Kepribadian, 1994 : 3). Dalam penelitian ini, ada beberapa hal yang menyebabkan seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu tersebut memiliki beberapa unsur, antara lain:

## **1. Perasaan Senang**

Menurut Wasty, “Perasaan senang dapat diartikan sebagai suasana psikis dengan jalan membuka diri terhadap suatu hal yang berbeda dengan keadaan dalam diri”. Jadi dapat dikatakan bahwa perasaan senang dapat timbul karena mengamati, mengingat atau memikirkan sesuatu.

Mahasiswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap konsentrasi bidang studi Tata Busana biasanya akan memiliki perasaan senang dengan hal-hal yang berkaitan dengan program studi tersebut. Tentunya mata kuliah Tata Busana yang diajarkan, misalnya saja mata kuliah *Draping* maka ia terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan mata kuliah Tata Busana dengan sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

## **2. Perhatian dalam Belajar**

Perhatian merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar. Dalam kajian psikologi yang dikutip oleh Fadilah Suraga dkk bahwa, perhatian merupakan “pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek tertentu”. Dengan kata lain seseorang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar.

Minat dan perhatian dalam belajar mempunyai hubungan yang erat sekali. Mahasiswa yang menaruh minat pada konsentrasi bidang studi yang dikehendaknya maka secara langsung akan menaruh perhatian yang besar pada mata kuliah atau bidang studi tersebut dan cenderung untuk memperhatikannya.

Selanjutnya apabila seseorang menaruh perhatian secara terus menerus, baik secara sadar maupun tidak pada obyek tertentu, biasanya dapat

membangkitkan minat pada obyek tersebut. Jadi dapat dikatakan mahasiswa mempunyai minat pada mata kuliah tertentu, dia akan memperhatikannya. Namun sebaliknya jika mahasiswa tidak berminat, maka perhatian pada mata kuliah atau bidang studi yang sedang diajarkan cenderung malas untuk mengerjakannya.

Karena hakekat belajar adalah perubahan, menurut Drs. Syaiful Bahri Djamarah (*Strategi Belajar Mengajar*, 2006 : 39). Dengan demikian mahasiswa yang tidak menaruh perhatian pada mata kuliah atau bidang studi yang diajarkan, maka sulit diharapkan mahasiswa tersebut dapat belajar dengan baik.

### **3. Ketertarikan**

Minat menurut Crow and Crow yang dikutip oleh Abdul Rohim bahwa, “minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan apapun bisa berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan tersebut”. Hal ini menunjukkan ada yang mengembangkan minatnya terhadap mata kuliah atau bidang studi tersebut karena pengaruh dari pengajar dan bahan ajar yang menarik. Dengan adanya ketertarikan maka lama-kelamaan mahasiswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata kuliah tersebut maka ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil. Walaupun ia tergolong mahasiswa yang berkemampuan rata-rata.

Menurut Slameto bahwa, “pengajar yang kurang berinteraksi dengan peserta didik secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Begitu juga peserta didik merasa jauh dari pengajar, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar”.

Dengan kata lain, dosen juga harus mampu membangun suasana belajar yang menarik artinya tidak mendominasi kegiatan belajar, ada komunikasi dua arah yang dapat membangkitkan suasana interaktif dalam kegiatan belajar.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Dimiyati dan Mudjiono terkait peranan pengajar dalam proses belajar, menurut mereka “pengajar yang profesional tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dalam hal ini mahasiswa”.

Artinya dalam hal ini seorang pengajar baik dosen maupun guru mempunyai peranan penting dalam menemukan minat atau bahkan dapat membangkitkan minat belajar para peserta didik.

#### **4. Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran**

Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan perasaan tertarik. Adanya manfaat dan fungsi pelajaran (dalam hal ini mata kuliah atau bidang studi Tata Busana ) juga merupakan salah satu indikator minat. Seorang mahasiswa harus mengetahui informasi terkait apa yang mereka pelajari, termasuk manfaat dari apa yang mereka pelajari, sehingga mereka tidak asal-asalan dalam menentukan minatnya dalam belajar.

##### **2.1.2.2 Ciri-Ciri Minat**

Ada tujuh ciri minat yang dikemukakan oleh Hgurlock (1990:155), ciri tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental

Minat juga berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, contohnya perubahan minat karena perubahan usia

b. Minat tergantung pada persiapan belajar

Kesiapan belajar merupakan salah satu faktor penyebab meningkatnya minat. Seseorang tidak akan mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik maupun mental

c. Minat bergantung pada kesempatan belajar

Kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat, baik anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak. Karena lingkungan anak kecil kemungkinan terbatas pada rumah, maka minat mereka “tumbuh di rumah”. Dengan bertambah luasnya lingkungan sosial mereka menjadi tertarik pada minat orang diluar rumah yang mulai mereka kenal.

d. Perkembangan minat mungkin terbatas

Perkembangan minat terbatas dapat dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Seseorang yang cacat fisik tidak memiliki minat yang sama pada olahraga seperti teman sebayanya yang perkembangannya normal. Perkembangan minat juga dibatasi oleh pengalaman sosial yang terbatas.

e. Minat yang dipengaruhi oleh pengaruh budaya

Kemungkinan berkembangnya minat akan lemah jika tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat tersebut, apabila dianggap tidak sesuai oleh kelompok budaya mereka.

f. Minat berbobot emosional

Minat berhubungan dengan perasaan. Jika suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul perasaan senang yang akhirnya memunculkan minat. Bisa diartikan, bobot emosional ikut menentukan kekuatan minat. Bobot emosional yang tidak menyenangkan akan melemahkan minat, dan sebaliknya bobot emosional yang menyenangkan akan menguatkan minat

g. Minat dan egosentris

Minat berbobot egosentris jika seseorang terhadap sesuatu baik manusia maupun barang mempunyai kecenderungan untuk memilikinya.

Minat mahasiswa Tata Busana S1 angkatan 2013 Universitas Negeri Jakarta untuk mengikuti Lomba *Draping* akan timbul jika sebelumnya di dahului oleh pengetahuan mahasiswa dalam mata kuliah *Draping* telah memadai. Apabila mahasiswa Tata Busana merasa belum memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal men*Draping* atau membuat suatu hasil karya *Draping* yang cukup bagus, maka mereka tidak akan berminat untuk mengikuti lomba *Draping* .

Minat dapat timbul akibat dari pengalaman yang berhubungan dengan objek tertentu, artinya suatu aktifitas bisa menimbulkan minat. Contohnya seseorang yang pada awalnya tidak menyukai bidang majalah *fashion* namun setelah ia bekerja pada sebuah penerbit majalah *fashion* di suatu kota, maka sedikit demi sedikit ia mulai menaruh minat pada bidang *fashion* tentunya. Begitu pula aktifitas yang di lakukan mahasiswa pada saat mengikuti mata kuliah *Draping* , dapat menimbulkan minat untuk mengikuti lomba *Draping* .

Jadi dengan demikian berdasarkan teori-teori tentang minat dari para ahli, maka yang dimaksud dengan minat pada penelitian ini adalah perhatian, keingintahuan dan ketertarikan mahasiswa terhadap sesuatu bidang atau hal tertentu dan di anggap penting, yang membuat seseorang merasa tertarik dan terikat dengan memberikan perhatian penuh pada objek yang di sukai tanpa ada paksaan.

### **2.1.3 Lomba *Draping***

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, lomba berarti pertandingan atau sayembara untuk mencari siapa yang terbaik. Sedangkan *Draping* adalah menggelarkan sehelai kain pada boneka atau boneka jahit dari atas sampai ke bawah dari depan hingga ke belakang, sesuai yang dikehendaki perancang. *Draping* busana juga sering di gunakan untuk mempamerkan kain pada sebuah etalase toko, untuk menarik perhatian pengunjung. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia busana di artikan sama dengan pakaian. Busana adalah sesuatu yang di gunakan dari ujung rambut sampai ujung kaki. Pakaian di artikan sebagai segala sesuatu yang di pakai di tubuh, baik itu yang melindungi tubuh atau yang hanya memperindah penampilan tubuh dengan cara memakai busana.

Lomba *Draping* ialah menciptakan mode atau busana yang langsung di pakaikan pada boneka jahit atau paspop, atau bisa juga langsung di lilitkan pada tubuh manusia tanpa harus memotong atau membuat pola terlebih dahulu. Jadi membuat busana *Draping* ini sebenarnya sangat menyenangkan, karena dapat membuat sesuatu yang baru tanpa harus menjahitnya dulu.

Lomba merancang busana sebagai wadah *fashion* people untuk menciptakan kreasi dan kreatifitas kedalam bentuk busana. Dari ajang lomba merancang busana inilah lahir nama-nama akrab di telinga para pemerhati dan pecinta mode Indonesia : Samuel Wattimena, Edward Hutabarat, Chossy Latu, Itang Yunasz, Dandy Burhan, Stephanus Hamy, Widhi Budimulia, Carmanita, Naniek Rahmat, Taruna Kusmayadi, Tuty Cholid, Anne Rufaidah, Denny wirawan, Ferry Sunarto, Sally Koeswanto, Priyo Oktaviano, Billy Tjong, dan masih banyak lagi. Masing-masing dari mereka tampil dengan konsep berbusana yang berbeda-beda dan membuat gaya berbusana wanita maupun pria Indonesia semakin bervariasi dan atraktif ([berbagiwawasan.wordpress.com/2011/11/](http://berbagiwawasan.wordpress.com/2011/11/)).

Dalam lomba merancang busana ada tahapan proses yang harus di lalui oleh para pendaftar lomba sampai akhirnya menjadi fitnah lalu sampai terpilihnya pemenang lomba. Adapun prosesnya seperti, pada tahap awal calon finalis harus mendaftar lomba, setelah itu pihak panitia menseleksi calon finalis dari hasil persyaratan yang telah di ajukan panitia, dari situ maka terkumpulah finalis untuk merebut gelar juara.

Pastinya untuk mendapatkan hadiah tersebut, para finalis harus memenuhi persyaratan yang di berikan oleh pihak penyelenggara. Persyaratan itu antara lain seperti, peserta lomba di utamakan siswa/mahasiswa dan lulusan sekolah mode, serta perguruan tinggi di bidang pendidikan desain/senirupa/sejenis atau profesional di bidang mode, mengirim desain dengan tema, membuat

penjelasan singkat tentang tema dan konsep desain, sumber ide, bahan, metode pembuatan, dan target konsumen ([www.jakartafashionweek.co.id/id/lpm/syarat](http://www.jakartafashionweek.co.id/id/lpm/syarat)).

Penilaian pemenang terdapat beberapa rangkaian tahapan yaitu, tahap pertama akan terpilih beberapa pendaftar yang bisa menjadi semifinalis, semifinalis lalu akan menjalani proses penjurian terbuka, seperti wajib mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari sesi konsultasi, mewujudkan rancangan busana tersebut, fitting, gathering, karantina, hingga grandfinal. Penilaian berdasarkan kreatifitas, teknik pembuatan, daya pakai, daya jual, penampilan busana. ([www.noor-magazine.com/2013/09/lomba-rancang-busana-muslimah-lrbm-2013/](http://www.noor-magazine.com/2013/09/lomba-rancang-busana-muslimah-lrbm-2013/)).

## 2.2 Kerangka Berfikir

Pengembangan kreatifitas pada dunia *fashion* saat ini sangat berkembang pesat. Perkembangan ini ditandai dengan bermunculannya ajang-ajang perlombaan dalam bidang *fashion*. Lomba itu sendiri merupakan sebuah batu loncatan dalam dunia *fashion*. karena dengan mengikuti sebuah lomba, selain dapat menambah kepercayaan diri individu dalam menampilkan karyanya, seseorang juga dapat memperkenalkan diri kepada dunia *fashion*. Industri-industri *fashion* saat ini juga menggunakan teknik *draping* saat pembuatan busana. Dan juga para desainer-desainer ternama sebelum membuat sebuah busana, hal yang dilakukan untuk mencocokkan desain yang diinginkan dengan menggunakan tehnik *draping*. Dengan mengikuti lomba, seseorang dapat menambah pengalaman seseorang dalam dunia *fashion*.

Ada banyak berbagai lomba pada bidang *fashion*, lomba merancang busana, lomba aksesoris, lomba desain, lomba *draping*, dan lain-lain. *draping* ini merupakan suatu hal baru bagi sebagian orang yang bukan berasal dari *fashion*. Namun sudah banyak designer yang mulai menerapkan atau menggunakan teknik *draping* dalam rancangan maupun pada shownya. Maka, lomba *draping* juga mulai bermunculan. Dari setiap kalangan bisa mengikuti lomba *draping*, namun pada perlombaan ini, peserta dituntut untuk mengetahui dasar-dasar teknik *draping* dan bagaimana cara mengolahnya sehingga dapat tercipta sebuah karya yang menakjubkan.

Pada universitas negeri jakarta ini, terdapat sebuah program studi Tata Busana yang juga terdapat mata kuliah *draping* sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa. Prestasi mahasiswa pada mata kuliah *draping* juga sudah memuaskan. Mahasiswa Tata Busana sudah memiliki kompetensi-kompeten yang diperlukan untuk mengikuti sebuah lomba *draping*.

Prestasi tersebut dapat di lihat dalam bentuk huruf dan angka. Hasil karya *draping* mahasiswa juga dinilai bagus dan kreatif oleh dosen mata kuliah *draping*. Maka seharusnya, mahasiswa yang memiliki prestasi pada bidang *draping* juga memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti lomba *draping*.

Mahasiswa program studi Tata Busana di tuntut untuk berwawasan luas, rajin dan aktif mengikuti lomba yang berkaitan dengan kreatifitas merancang busana. Banyak hal yang positif yang bisa di dapatkan dengan mengikuti kompetisi seperti ini. Mahasiswa program studi Tata Busana dapat memiliki minat

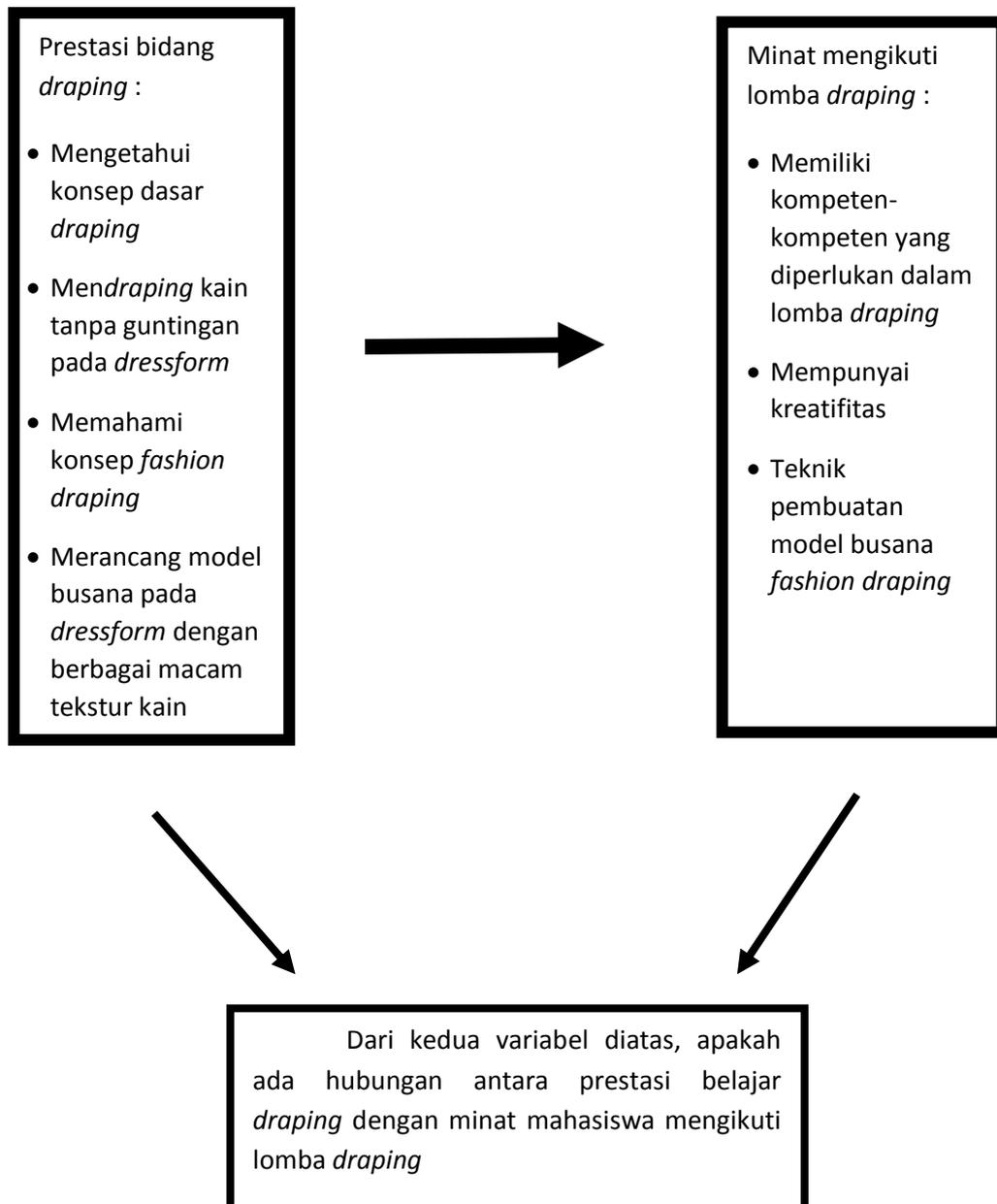
untuk mengikuti lomba tentang busana, dari mulai lomba merancang busana, lomba merancang aksesoris, sampai dengan lomba *draping*.

Apabila mahasiswa memiliki prestasi yang tinggi pada mata kuliah *draping* maka akan tinggi pula minat dalam *mendraping*. Selain itu kemampuan mahasiswa Tata Busana dalam merancang busana yang di mulai dengan menggali sumber inspirasi, menentukan tema, menerapkan unsur dan prinsip desain dalam sebuah rancangan juga turut mempengaruhi minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*. Begitu juga sebaliknya, jika mahasiswa memiliki kemampuan *mendraping* yang kurang kreatif, maka akan menurunkan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*.

Minat mahasiswa Tata Busana untuk mengikuti lomba *draping* dapat di lihat dari beberapa aspek yang meliputi, aspek tentang informasi lomba yaitu bagaimana pengetahuan mahasiswa Tata Busana tentang seluk beluk pelaksanaan lomba *draping*. Aspek keaktifan yaitu bagaimana partisipasi mahasiswa dalam setiap diadakan lomba *draping*. Aspek perhatian dapat terlihat dari bagaimana perhatian mahasiswa terhadap acara-acara yang berhubungan dengan dunia *draping*. aspek kebutuhan terlihat dari seberapa besar mahasiswa merasa membutuhkan untuk mengikuti lomba *draping*. serta aspek keinginan yaitu seberapa besar keinginan mahasiswa untuk ikut serta dalam kegiatan lomba *draping*.

Tetapi pada kenyataannya tidak banyak dari mahasiswa program studi Tata Busana yang mengikuti kegiatan lomba *draping*, sedangkan mereka sudah memiliki kompeten-kompeten yang diperlukan untuk mengikuti lomba *draping*.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membuktikan apakah ada hubungan prestasi belajar yang sudah di dapatkan pada mata kuliah *draping* dengan minat mahasiswa program studi Tata Busana untuk mengikuti lomba *draping*.



### 2.3 Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori berfikir di atas dapat diketahui bahwa peneliti ingin mencari hubungan antara prestasi mahasiswa dalam mata kuliah *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* .

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan menganalisa data tentang hubungan prestasi belajar mata kuliah *draping* dengan minat mahasiswa Tata Busana mengikuti lomba *draping*.

#### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik Pendidikan S1 Tata Busana angkatan 2014. Waktu penelitian di laksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017.

#### 3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu (Sugiono,2010:6). Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional.

Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2013:13).

Adapun alasan menggunakan metode korelasional adalah untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan, dan apabila ada, seberapa erat hubungan antara prestasi belajar *draping* dengan minat mengikuti lomba *draping* tersebut. Dengan pendekatan korelasional dapat dilihat hubungan dua variabel. Variabel bebas dan variabel terikat.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2009: 38).

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang terdiri dari :

1. Variabel bebas : prestasi belajar *draping* (X)
2. Variabel terikat : minat mahasiswa Tata Busana mengikuti lomba *draping* (Y)

Berdasarkan variabel yang diteliti yaitu prestasi belajar *draping* sebagai variabel bebas dan minat mahasiswa Tata Busana mengikuti lomba *draping* sebagai variabel terikat.

### 3.5 Desain Variabel Penelitian

Untuk mempermudah dalam mendeskripsikan variabel-variabel dalam penelitian ini maka digunakan desain variabel penelitian sebagai berikut :



X : prestasi belajar *draping*

Y : minat mahasiswa Tata Busana mengikuti lomba *draping*

→ : hubungan

### 3.6 Definisi Operasional variabel Penelitian

Untuk memperjelas pemahaman tentang istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka peneliti mencoba menjelaskan beberapa istilah yang berhubungan dengan variabel penelitian ini, yaitu :

#### 3.6.1 Prestasi belajar *draping*

Prestasi belajar *draping* adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf setelah mahasiswa mengikuti mata kuliah *draping*. Pengukuran data menggunakan metode test hasil belajar (Achievement test). Pengukuran prestasi belajar *draping* di peroleh melalui hasil nilai rata-rata selama 6 kali praktek pada mata kuliah *draping* 2.

Praktek pertama merancang busana dengan desain *Asymetris*, praktek kedua merancang busana menggunakan bahan kaos/strech, praktek ketiga UTS menggunakan bahan kaos, praktek keempat merancang busana dengan bentuk draperi menggunakan bahan chiffon, praktek kelima merancang model busana dengan mengeksplor garis desain menjadi bentuk/desain baru, praktek keenam membuat desain

sesuai imajinasi individu dari gambar yang dicari dari majalah mode.

Aspek-aspek yang dinilai berupa :

a. Pengetahuan

Fungsi alat yang digunakan untuk membuat pola dasar dengan teknik *draping*, jenis bahan dan dressform untuk *draping*, teknik dasar *draping*.

b. Sikap

Sikap tubuh saat *mendraping*, ketelitian pada saat pembuatan pola, kerapihan hasil pola, kebersihan hasil kerja dan tempat kerja.

c. Keterampilan

Keterampilan menyiapkan bahan dan alat praktek, keterampilan membuat pola *draping* sesuai desain, keterampilan menyelesaikan pola *draping* tepat waktu.

Pada data primer hasil prestasi *draping* mahasiswa ini diambil nilai rata-rata dari keseluruhan nilai praktek yang kemudian dikategorikan. Skala data yang digunakan pada data primer ini menggunakan data interval.

### **3.6.2 Minat mahasiswa Tata Busana mengikuti lomba *draping***

Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa adanya suatu paksaan. Minat lomba dapat diukur melalui indikator perhatian, rasa senang, keingintahuan, kecenderungan

hati dan ketertarikan pada objek tanpa ada suatu paksaan. Pengambilan data minat mahasiswa dengan menggunakan angket.

Pada angket terdapat beberapa pertanyaan tentang minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*. Pertanyaan ini terdiri dari indikator tentang minat yaitu : 1). Perhatian 2). Rasa senang 3). Ketertarikan 4). Keingintahuan. Skala yang digunakan adalah skala likert, skala ini digunakan untuk mengukur sikap. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Pada setiap butir pertanyaan telah tersedia 4 tingkatan nilai yaitu : sangat setuju (SS) nilai 4, setuju (S) nilai 3, tidak setuju (TS) nilai 2, dan sangat tidak setuju (STS) nilai 1. Skala data dalam pengukuran minat ini menggunakan skala ordinal.

### **3.7 Populasi, Sampel dan Metode Sampling**

#### **3.7.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Tata Busana angkatan 2014 yang telah mengikuti mata kuliah *draping 2* sebanyak 73 mahasiswa.

#### **3.7.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2011: 118). Sampel adalah bagian dari populasi pada penelitian ini, sampel yang di ambil yaitu dari mahasiswa Program Studi Tata Busana yang telah mengambil mata kuliah *draping 2*, angkatan 2014 sebanyak 73 mahasiswa. Berdasarkan tabel populasi, dan sampel seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana angkatan 2014 untuk dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* yaitu sampel jenuh.

### **3.8 Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang di inginkan juga berguna untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti (Riduwan, 2004: 27). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket.

#### **3.8.1 Test Hasil Belajar (Achievement Test)**

Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data prestasi belajar mahasiswa (X) menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar (*Achievement Test*). Tes hasil belajar *draping* ini diambil dari rata-rata nilai praktek *draping 2*. Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian dikategorikan seperti pada tabel konversi nilai berikut ini :

**Tabel 3.1 Konversi Nilai**

Rentang Skor	Predikat	Nilai
100-81	A	4
80-61	B	3
60-41	C	2
40-21	D	1
20-0	E	0

Pada tabel diatas dapat diketahui mahasiswa yang mendapatkan nilai 81 keatas mendapatkan predikat A yang mempunyai nilai 4, mahasiswa yang mendapatkan nilai 61 sampai 80 dengan predikat B yang mempunyai nilai 3, mahasiswa yang mendapatkan nilai 41 sampai 60 dengan predikat C yang mempunyai nilai 2, mahasiswa yang mendapatkan nilai 21 sampai 40 dengan predikat D yang mempunyai nilai 1 dan mahasiswa yang mendapatkan nilai 0 sampai 20 dengan predikat E yang mempunyai nilai 0. Hasil nilai praktek mahasiswa terdapat pada lampiran 1.

### **3.8.2 Angket Minat Mahasiswa**

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2010: 194). Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini ditinjau dari cara menjawabnya adalah angket tertutup, dimana sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban yang diinginkan. Angket ini terdiri dari bentuk check list, sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai.

### 3.8.2.1 Desain Konsep

Menurut Singarimbun dan Effendi (2009) pengertian konsep atau definisi konsep adalah generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu, sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama. Desain konsep pada penelitian ini diambil dari unsur-unsur minat yang terdiri dari rasa senang, perhatian, ketertarikan dan keingintahuan. Dari unsur-unsur minat ini digunakan sebagai indikator untuk instrumen pernyataan.

**Tabel 3.2**

#### **Kisi-Kisi Instrumen Minat Mahasiswa Mengikuti Lomba *Draping***

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Butir</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Minat mahasiswa mengikuti lomba <i>draping</i>	1. Perhatian terhadap kegiatan dan ajang perlombaan pada bidang <i>fashion</i>	1-9	9
	2. Rasa senang dengan diadakannya kegiatan lomba <i>draping</i>	10-17	8
	3. Ketertarikan untuk mengikuti lomba <i>draping</i> tanpa adanya paksaan	18-26	9
	4. Keingintahuan untuk mendapatkan pengalaman dari mengikuti kegiatan lomba <i>draping</i>	27-35	9
Jumlah			35

Aspek-aspek dan indikator dari variabel minat diadaptasi dari teori unsur-unsur minat, sedangkan skor skala likert untuk angket dapat dilihat pada tabel 3.3

**Tabel 3.3**  
**Skala Penilaian Minat Mahasiswa Mengikuti Lomba**  
***Draping***

Pernyataan	Nilai
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

### 3.9 Uji Persyaratan Instrumental

#### 3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menyatakan suatu tes mengukur apa yang seharusnya diukur (Soetarlinah Sukadji, 2005 : 30). Uji validitas di gunakan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya, agar data yang diperoleh bisa valid dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut.

Dalam mengukur minat mahasiswa menggunakan uji validitas konstruk. Menurut Drs.zainal arifin, M.Pd. (2011: 257) validitas konstruk adalah konsep yang dapat diobservasi dan dapat diukur. Validitas konstruk berkenaan dengan pertanyaan hingga mana suatu tes betul-betul dapat mengobservasi dan mengukur fungsi psikologis

yang merupakan deskripsi perilaku peserta didik yang akan diukur oleh tes tersebut. Validitas konstruk juga dikenal dan digunakan untuk mengukur gejala perilaku yang abstrak.

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari dosen ahli yang akan diukur berdasarkan teori, maka selanjutnya dikonsultasikan oleh dosen pembimbing dan dosen ahli.

Kriteria valid dan tidak valid adalah sebagai berikut :

- a. Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel} (0,230) = \text{valid}$
- b. Jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel} (0,230) = \text{tidak valid}$

**Tabel 3.4**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	97.18	186.343	.456	.918
item_2	97.23	180.098	.639	.915
item_3	97.07	182.981	.603	.916
item_4	96.90	184.810	.471	.918
item_5	96.95	184.247	.541	.917
item_6	97.14	181.870	.611	.916
item_7	96.97	189.749	.308	.920
item_8	96.81	194.435	.083	.922
item_9	96.84	183.889	.566	.917
item_10	96.84	186.750	.451	.918
item_11	96.95	188.941	.319	.920
item_12	96.99	188.208	.393	.919
item_13	97.27	184.285	.459	.918
item_14	97.14	182.870	.532	.917
item_15	96.79	190.804	.262	.920
item_16	96.84	187.473	.455	.918
item_17	97.27	185.952	.506	.917
item_18	97.16	182.889	.585	.916

item_19	97.03	185.916	.485	.918
item_20	96.85	186.574	.496	.917
item_21	96.89	184.682	.516	.917
item_22	96.99	185.680	.460	.918
item_23	96.85	185.130	.500	.917
item_24	96.93	183.870	.579	.916
item_25	96.92	184.243	.637	.916
item_26	96.96	183.234	.649	.916
item_27	96.99	187.208	.459	.918
item_28	97.03	183.805	.561	.917
item_29	96.93	187.648	.416	.918
item_30	96.88	185.304	.518	.917
item_31	97.03	187.305	.405	.919
item_32	96.97	187.138	.428	.918
item_33	97.03	187.610	.390	.919
item_34	96.99	185.875	.474	.918
item_35	96.84	187.611	.420	.918

Tabel diatas menunjukkan hasil uji validitas pada instrument pernyataan yang berjumlah 35 soal, karena r tabel pada penelitian ini bernilai 0,230 maka instrument tersebut valid.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengukur seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien (Soetarlinah Sukadji, 2005 : 32). Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dapat dipercaya dan konsisten. Instrumen yang konsisten artinya memberi hasil yang sama jika diterapkan pada sampel yang sama pada waktu yang berbeda (Nasution, 1996:176).

Dalam penelitian ini reliabilitas menggunakan *internal-consistent realibity* yaitu mengukur dua atau lebih konsep yang sama pad waktu yang bersamaan. Selain itu, *internal-consistent realibity* juga dapat membandingkan untuk melihat tingkat kesetujuan responden. Uji *Alpha cronbach* digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian (mcdaniel dan gates, 2013 : 289). Arikunto menyebutkan bahwa koefisien reliabilitas dapat dikelompokan menjadi lima kriteria, yaitu :

1. Antara 0,800 sampai 1,00 menunjukkan reliabilitas tinggi
2. Antara 0,600 sampai 0,800 menunjukkan reliabilitas cukup
3. Antara 0,400 sampai 0,600 menunjukkan reliabilitas agak rendah
4. Antara 0,200 sampai 0,400 menunjukkan reliabilitas rendah
5. Antara 0,000 sampai 0,200 menunjukkan reliabilitas sangat rendah

**Tabel 3.5 Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	35

Hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan indeks reliabilitas sebesar 0,927. Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas tinggi.

### **3.10 Teknik Pengumpulan Data**

Tekhnik pengumpulan data ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada responden. Tahap-tahap pengumpulan data mencakup :

1. Sebelum dibagikan kepada responden, dilakukan uji coba
2. Angket di uji validitas dan reliabilitas kepada dosen ahli
3. Kemudian dilakukan revisi terhadap instrumen
4. Setelah disetujui maka siap disebarakan kepada responden
5. Maka data siap dihitung dan di analisis

### **3.11 Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian baik berkaitan dengan kegiatan penelitian ini.

Pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi sederhana. Analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variabel.

Analisis korelasi sederhana menggunakan rumus *pearson correlation* atau sering disebut juga *product moment pearson*.

$$r = \frac{n (\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

keterangan :

r : koefisien korelasi

n : jumlah sampel/responden

x : variabel bebas (prestasi belajar)

y : variabel terikat (minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* )

Untuk menentukan keeratan hubungan antara variabel tersebut, nilai koefisien korelasi ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

**Tabel 3.6**

Interval Koefisien (Nilai R)	Tingkat Hubungan (Interprestasi)
0,00-0,199	Hubungan Sangat Rendah
0,20-0,399	Hubungan Rendah
0,40-0,599	Hubungan Sedang
0,60-0,799	Hubungan Kuat
0,80-0,1000	Hubungan Sangat Kuat

### 3.12 Hipotesis Statistika

Hipotesis adalah jawaban sementara suatu masalah penelitian dirumuskan dalam pernyataan yang dapat diuji dan dijelaskan hubungan antara dua peubah atau lebih. Hipotesis yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

Ho : tidak ada hubungan prestasi belajar *draping* dengan minat mengikuti lomba *draping*

Ha : ada hubungan prestasi belajar *draping* dengan minat mengikuti lomba *draping*

Kriteria keputusan hipotesis :

Jika  $\rho < \alpha$  : Ho ditolak

Jika  $\rho > \alpha$  : Ho gagal ditolak

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian. Urutan penyajian meliputi hasil pengolahan data dalam bentuk deskripsi data, pengujian persyaratan analisis data dan interpretasi hasil penelitian dan pembahasan.

#### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menganalisis mengenai prestasi belajar *draping* dengan minat mengikuti lomba *draping* pada mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini data yang menjadi variabel bebas adalah prestasi belajar *draping* (variabel X), sedangkan data yang menjadi variabel terikat adalah minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* (variabel Y).

Deskripsi data pada penelitian ini di maksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai penyebaran data meliputi nilai rata-rata praktek pada mata kuliah *draping* dan hitungan masing-masing variabel X dan variabel Y. Berikut data lengkapnya :

##### 4.1.1 Data Prestasi Mahasiswa (variabel X)

Prestasi belajar *draping* adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf setelah mahasiswa mengikuti mata kuliah *draping* teori dan praktek.

Data prestasi mahasiswa (X) diperoleh dari hasil rata-rata praktek pada mata kuliah *draping*. Mata kuliah *draping* mempunyai 6 kali praktek dalam satu semester.

1. Pada praktek pertama mahasiswa ditugaskan membuat sebuah busana dengan model a simetris. Dengan penilaian mulai dari kelengkapan bahan, sikap saat mendraping, kerapihan dan kreatifitas.

**Tabel 4.1 berdasarkan lampiran 1**

SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
100-81	41	56,17 %	Sangat tinggi
80-66	30	41,09 %	Tinggi
65-51			Cukup
50-41			Rendah
40-0	2	2,73 %	Sangat rendah

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Berdasarkan nilai praktek pertama yang ditugaskan untuk membuat sebuah model busana asimetris menunjukkan terdapat 41 mahasiswa (56,17 %) yang memperoleh nilai sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mampu menciptakan busana sesuai dengan kriteria penilaian dosen.

2. Praktek kedua mahasiswa membuat sebuah bentuk model busana menggunakan bahan kaos/strech. Dengan penilaian dari kerapihan, ketepatan model dan kreatifitas.

**Tabel 4.2 berdasarkan lampiran 1**

SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
100-81	42	57,53 %	Sangat tinggi
80-66	29	39,72 %	Tinggi
65-51			Cukup
50-41			Rendah

40-0	2	2,73 %	Sangat rendah
------	---	--------	---------------

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Berdasarkan data nilai praktek kedua pada mata kuliah *draping* di atas, mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 80 terdapat 42 orang (57,53 %). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mulai terlatih dalam *mendraping*.

- Praktek ketiga untuk mengambil nilai UTS menggunakan bahan kaos. Dengan penilaian ketepatan waktu, ketepatan memilih model busana dengan sumber inspirasi, kerapihan dan kreatifitas.

**Tabel 4.3 berdasarkan lampiran 1**

SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
100-81	53	72,60 %	Sangat tinggi
80-66	15	20,54 %	Tinggi
65-51	1	1,36 %	Cukup
50-41			Rendah
40-0	4	5,47 %	Sangat rendah

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Berdasarkan nilai praktek mahasiswa pada tabel berikut menunjukkan pada saat UTS mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 80 terdapat 53 orang. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mulai mampu mencari sumber inspirasi dalam meningkatkan kreatifitas untuk *mendraping*.

- Praktek keempat mahasiswa membuat model busana bentuk *draperi* menggunakan kain *chiffon* dengan menerapkan prinsip desain.

**Tabel 4.4 berdasarkan lampiran 1**

SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
100-81	54	73,97 %	Sangat tinggi
80-66	15	20,54 %	Tinggi
65-51			Cukup

50-41			Rendah
40-0	4	5,47 %	Sangat rendah

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Berdasarkan nilai praktek mahasiswa untuk membuat busana dengan kain *chiffon* dalam *mendraping*, mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 80 terdapat 54 orang (73,97 %). Sebagian besar mahasiswa menunjukkan hasil prestasi sangat tinggi, hal ini menunjukkan semakin meningkatnya kemampuan mahasiswa *mendraping* dengan bahan *chiffon* dengan menerapkan prinsip desain.

- Praktek kelima merancang model busana dengan mengeksplor garis desain menjadi bentuk/desain baru.

**Tabel 4.5 berdasarkan lampiran 1**

SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE	KATEGORI
100-81	50	68,49 %	Sangat tinggi
80-66	18	24,65 %	Tinggi
65-51			Cukup
50-41			Rendah
40-0	5	6,84 %	Sangat rendah

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Berdasarkan data nilai praktek kelima, terdapat 50 mahasiswa (68,49 %) yang memperoleh nilai diatas 80. Hal ini menunjukkan mahasiswa mampu merancang busana dengan teknik *draping* untuk menjadikan sebuah garis desain kedalam sebuah busana bentuk yang baru.

- Praktek keenam mahasiswa mencari model dari sebuah majalah dan mengaktualisasikannya pada *dressform* masing-masing. Dengan penilaian sumber inspirasi, kemiripan, pemilihan bahan, kerapihan dan kreatifitas.

**Tabel 4.6 berdasarkan lampiran 1**

<b>SKOR</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>KATEGORI</b>
100-81	33	45,20 %	Sangat tinggi
80-66	32	43,83 %	Tinggi
65-51			Cukup
50-41			Rendah
40-0	6	8,21 %	Sangat rendah

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Berdasarkan data nilai praktek keenam mahasiswa diharuskan mencari model dari majalah, hanya 33 mahasiswa (45,20 %) mahasiswa yang mampu memperoleh nilai diatas 80. Hal ini dikarenakan kurangnya mahasiswa membuat sebuah busana sesuai dengan model yang dicari pada majalah. Kurangnya kemiripan dan bahan yang dipilih mahasiswa kurang sesuai dengan model busana pada majalah. Maka dari itu hanya 33 mahasiswa yang mampu memperoleh nilai diatas 80.

Penelitian ini menggunakan responden 73 mahasiswa pada angkatan 2014. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pada praktek *draping* mahasiswa program studi Tata Busana angkatan 2014 memiliki prestasi yang sangat tinggi 40 mahasiswa (54.80%), memiliki prestasi tinggi 27 mahasiswa (36.99%), yang memiliki nilai cukup 1 mahasiswa (1.37%), yang memiliki prestasi yang rendah 2 mahasiswa (2.47%), dan yang memiliki prestasi yang sangat rendah 3 mahasiswa (4.11%). Data dari prestasi dikelompokkan menjadi 5 kategori, sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah.

**Tabel 4.7 berdasarkan lampiran 1**

<b>SKOR</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PERSENTASE</b>	<b>KATEGORI</b>
100-81	40	54.80 %	Sangat tinggi
80-66	27	36.99 %	Tinggi

65-51	1	1.37 %	Cukup
50-41	2	2.74 %	Rendah
40-0	3	4.11 %	Sangat rendah

Sumber : data primer program studi pendidikan Tata Busana

Hasil penelitian ini menunjukkan hal yang positif karena prestasi hasil belajar menunjukkan kemampuan yang telah dicapai oleh mahasiswa saat melakukan praktek pada mata kuliah *draping*. mahasiswa yang memperoleh nilai diatas 80 terbanyak terdapat pada praktek ketiga dan ke empat. Praktek ketiga merupakan nilai hasil UTS dan praktek keempat merupakan nilai hasil praktek menggunakan bahan *chiffon* dengan menerapkan prinsip desain.

Pada lomba *draping*, hal yang diperlukan mahasiswa untuk dapat mengikuti lomba *draping* adalah dengan menguasai prinsip dasar *draping*, sumber inspirasi, menggunakan bahan sesuai dengan model yang dirancang serta kreatifitas yang tinggi. Dalam hal ini mahasiswa sudah mempunyai kompeten yang diperlukan untuk mengikuti sebuah lomba. Hal ini ditunjukkan pada tingginya nilai praktek mahasiswa saat UTS yang menganjurkan mahasiswa mencari sumber inspirasi dalam *mendraping*, dan pada praktek keempat yang mengharuskan mahasiswa menerapkan prinsip desain saat *mendraping*.

Dari 73 mahasiswa angkatan 2014 yang memiliki nilai dengan kategori tinggi dan sangat tinggi terdapat 67 mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa angkatan 2014 ini sudah memiliki kompeten untuk mengikuti lomba *draping*.

#### 4.1.2 Analisa Data Minat (Variabel Y)

Pada bagian ini data minat mengikuti lomba *draping* akan disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi data pada setiap indikator. Data minat mengikuti lomba *draping* mencaangakup 4 indikator yaitu Perhatian, Rasa Senang, Ketertarikan Dan Keingintahuan. Data kuesioner mempunyai 35 pernyataan, hasil penelitian terhadap 73 responden dari mahasiswa program studi Tata Busana angkatan 2014. Berikut adalah deskripsi hasil data perindikator :

##### 4.1.2.1 Perhatian

Pada indikator perhatian terdapat 9 pernyataan. Menurut Dzakir (2011:114) Perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatan tenaga seseorang. Perhatian merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar. Mahasiswa yang menaruh minat pada konsentrasi bidang studi yang dikehendaknya maka secara langsung akan menaruh perhatian yang besar pada bidang studi tersebut. Selanjutnya, apabila seseorang menaruh perhatian secara terus menerus, maka dapat membangkitkan minat pada objek tersebut.

**Tabel 4.8 Perhatian**

No	Pernyataan	Persentase (%)			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu mencari informasi tentang lomba pada bidang busana terutama <i>draping</i>	9,6	54,8	27,4	8,2
2.	Saya sering membuka website yang memuat	15,1	43,8	27,4	13,7

	informasi tentang lomba <i>draping</i>				
3.	Saya selalu ingin mendapatkan informasi tentang lomba <i>draping</i> dari dosen ataupun dari kampus	17,8	45,2	32,9	4,1
4.	Saya selalumelihat hasil karya <i>draping</i> para pemenang lomba <i>draping</i>	24,7	52,1	15,1	8,2
5.	Saya selalu membaca setiap informasi yang memuat tentang lomba <i>draping</i>	21,9	49,3	24,7	4,1
6.	Lowongan kerja pada industri busana mengharuskan mempunyai kompetensi dasar <i>draping</i>	17,8	41,1	34,2	6,8
7.	Saya melihat lomba <i>draping</i> merupakan sesuatu kegiatan yang menantang	19,2	49,3	30,1	1,4
8.	Saya sering memperhatikan display <i>draping</i> pada sebuah toko busana	23,3	57,5	17,8	1,4
9.	Saya sering melihat hasil <i>draping</i> teman-teman saya	27,4	47,9	21,9	2,7

Sumber : data instrumen minat yang sudah diolah

Dari 73 mahasiswa yang diteliti, sebanyak 51 mahasiswa (68,64 %) yang memiliki perhatian pada lomba *draping*. Ini menunjukkan bahwa pada indikator perhatian, responden menaruh perhatian untuk mengikuti lomba *draping*. Indikator perhatian ini memiliki mean 2.82 yang berarti dari skala 1-4, *range* jawaban responden pada indikator ini terletak antara setuju dan tidak setuju.

#### 4.1.2.2 Rasa Senang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rasa senang adalah perasaan puas dan lega tanpa rasa susah dan kecewa. Perasaan senang dapat

diartikan sebagai suasana psikis dengan jalan membuka diri terhadap sesuatu hal yang berbeda dengan keadaan dalam diri. Jadi dapat dikatakan bahwa perasaan senang dapat timbul karena mengamati, mengingat, atau memikirkan sesuatu. Mahasiswa yang memiliki perasaan senang pada bidang studi maka secara tidak sadar akan memiliki perasaan senang dengan hal yang berkaitan dengan bidang studi tersebut.

Indikator yang mengacu pada perasaan senang dalam penelitian ini terdiri dari 8 pernyataan.

**Tabel 4.49 Rasa Senang**

No.	Pernyataan	Persentase(%)			
		SS	S	TS	STS
10.	Mendraping adalah hal yang saya sukai	24,7	53,4	19,2	2,7
11.	Saya senang mengikuti mata kuliah <i>draping</i> karena membantu mengembangkan ide kreatifitas saya	21,9	49,3	24,7	4,1
12.	Saya senang mengikuti kegiatan lomba <i>draping</i> karena sesuai dengan bakat yang saya miliki	16,4	54,8	26,0	2,7
13.	Saya senang mencari ide desain baru dengan teknik <i>draping</i>	15,1	39,7	31,5	13,7
14.	Saya selalu terinspirasi mendraping ketika saya melihat hasil <i>draping</i> desainer	20,5	37,0	34,2	8,2
15.	Walaupun tidak ada tugas dari dosen, saya suka melatih kemampuan <i>draping</i> saya	26,0	53,4	19,2	1,4
16.	Saya senang menonton peragaan busana untuk menggali sumber inspirasi mendraping	21,9	57,5	19,2	1,4
17.	Saya senang mengikuti perkuliahan <i>draping</i> karena saya dapat menuangkan ide kreatif saya	8,2	45,2	41,1	5,5

Sumber : data instrumen minat yang sudah diolah

Dari 73 mahasiswa yang diteliti, sebanyak 50 mahasiswa (68,11 %) yang merasa senang untuk mengikuti lomba *draping* dan menyukai hal-hal tentang *draping*.

Indikator rasa senang terhadap lomba *draping* ini memiliki nilai rata-rata/mean 2,82 Yang berarti bahwa dari skala 1-4, *range* jawaban responden pada indikator rasa senang ini terletak antara setuju dan tidak setuju.

#### 4.1.2.3 Ketertarikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ketertarikan adalah suatu proses yang dengan mudah dialami oleh seseorang akan tetapi sulit diterangkan. Ketertarikan dipengaruhi oleh perasaan terhadap objek yang disikapi oleh seseorang. Dengan adanya ketertarikan maka lama kelamaan mahasiswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap bidang studi tersebut.

Pada penelitian ini indikator perasaan senang atau ketertarikan adalah cara responden mengungkapkan minat untuk mengikuti lomba *draping*. Pada indikator ketertarikan mempunyai 9 pernyataan.

**Tabel 4.10 Ketertarikan**

No.	Pernyataan	Persentase (%)			
		SS	S	TS	STS
18.	Bagi saya mendraping adalah hal yang menarik	12,3	52,1	26,0	9,6
19.	Saya suka melihat peragaan busana para desainer yang menggunakan tehknik <i>draping</i>	16,4	52,1	27,4	4,1
20.	Saya selalu ingin mengikuti lomba <i>draping</i>	20,5	60,3	16,4	2,7

21.	Saya tertarik mengikuti lomba <i>draping</i> karena dapat melatih kreatifitas saya	26,0	45,2	26,0	2,7
22.	Saya tertarik mempelajari <i>draping</i> karena dapat menjadi salah satu bakat yang diperlukan dalam <i>fashion</i> designer	19,2	53,4	20,5	6,8
23.	Saya sangat tertarik saat dosen memberikan informasi tentang lomba <i>draping</i>	24,7	50,7	21,9	2,7
24.	Saya tertarik mengikuti lomba <i>draping</i> karena dapat memberikan wawasan yang baru	19,2	57,5	17,8	5,5
25.	Saya selalu merasa ingin membuat karya <i>draping</i> yang lebih baik dari sebelumnya	16,4	61,6	19,2	2,7
26.	Saya dapat menggali sumber inspirasi dengan membaca buku buku <i>draping</i>	19,2	50,7	28,8	1,4

Sumber : data instrumen minat yang sudah diolah

Dari 73 mahasiswa yang diteliti, sebanyak 53 mahasiswa (73,05 %) mahasiswa memiliki ketertarikan pada lomba *draping* dan tertarik untuk menggali sumber inspirasi untuk *mendraping*.

Indikator ketertarikan terhadap lomba *draping* memiliki nilai rata-rata/mean 2,56 yang berarti bahwa dari skala 1-4, *range* jawaban responden pada indikator ini terletak antara setuju dan tidak setuju.

#### 4.1.2.4 Keingintahuan

Selain adanya perasaan senang, perhatian dan ketertarikan. Memiliki rasa ingin tahu yang lebih terhadap bidang studi yang dikehendakinya juga dapat meningkatkan minat terhadap bidang studi tersebut. Keingintahuan adalah emosi seseorang untuk mendorong untuk mengetahui hal-hal baru. Seorang mahasiswa harus mengetahui informasi

terkait apa yang mereka pelajari, termasuk manfaat dari apa yang mereka pelajari. Sehingga mereka tidak asal-asalan dalam menentukan minatnya.

Pada indikator keingintahuan ini mempunyai 9 pernyataan.

**Tabel 4.11 Keingintahuan**

No.	Pernyataan	Persentase (%)			
		SS	S	TS	STS
27.	Dengan ilmu yang saya miliki saya ingin mengikuti lomba <i>draping</i>	15,1	57,5	24,7	2,7
28.	Untuk mengembangkan ide kreatifitas <i>draping</i> , saya mengikuti lomba <i>draping</i>	17,8	50,7	26,0	5,5
29.	Untuk mengaktualisasikan kreatifitas saya dalam <i>mendraping</i> saya perlu mengikuti lomba <i>draping</i>	17,8	58,9	19,2	4,1
30.	Pengetahuan tentang konsep dasar <i>draping</i> saya sudah memenuhi standar untuk mengikuti lomba <i>draping</i>	23,3	52,1	21,9	2,7
31.	Untuk menentukan tema suatu rancangan <i>draping</i> saya selalu meminta saran dari orang yang lebih berkompeten pada bidang <i>draping</i>	16,4	53,4	24,7	5,5
32.	Hasil karya <i>draping</i> saya sudah layak untuk diikutsertakan dalam perlombaan <i>draping</i>	19,2	50,7	27,4	2,7
33.	Dengan ilmu <i>draping</i> yang saya dapat dibangku kuliah, saya yakin untuk mengikuti lomba <i>draping</i>	19,2	45,2	32,9	2,7
34.	Dengan tehnik <i>draping</i> memudahkan saya dalam membuat sebuah rancangan busana	19,2	50,7	26,0	4,1
35.	Saya dapat menerapkan prinsip <i>draping</i> yang sudah saya pelajari di bangku kuliah pada rancangan yang saya buat	24,7	52,1	21,9	1,4

Sumber : data instrumen minat yang sudah diolah

Dari 73 mahasiswa angkatan 2014 yang diteliti, sebanyak 52 mahasiswa (78,09 %) memiliki keingintahuan yang besar pada lomba *draping* dan dalam hal tentang *mendraping*. Responden menilai bahwa pernyataan pada instrument sangat mewakili dari indikator keingintahuan.

Indikator keingintahuan terhadap lomba *draping* ini memiliki nilai rata-rata/mean 2,87 yang berarti bahwa dari skala 1-4, *range* jawaban responden pada indikator ini terletak pada setuju dan tidak setuju.

Secara keseluruhan, dilihat dari jumlah tanggapan responden pada pernyataan sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dengan 73 mahasiswa angkatan 2014 yang diteliti, sebanyak 14 mahasiswa (19,18 %) sangat setuju, 38 mahasiswa (50,96 %) setuju, 18 mahasiswa (25 %) tidak setuju, dan 3 mahasiswa (4,56 %) sangat tidak setuju.

Jadi, dari 73 mahasiswa angkatan 2014 yang diteliti, sebanyak 52 mahasiswa yang memiliki minat untuk mengikuti lomba *draping*. hal ini ditunjukkan pada tanggapan responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju.

#### **4.2 Pengujian Persyaratan Analisis**

Untuk menguji hipotesis ini digunakan analisis korelasi. Koefisien yang diperoleh menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara variabel X (prestasi belajar *draping*) dengan variabel Y (minat mahasiswa). Nilai koefisien korelasi ini dikonsultasikan pada pedoman interpretasi koefisien korelasi yang disajikan dalam tabel 3.5. Nilai positif menunjukkan hubungan

searah (X naik maka Y naik) dan nilai negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik maka Y turun).

#### 4.2.1 Analisa Korelasi Product Momen

Hipotesis :

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan antara prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping*

$H_a$  = Terdapat hubungan positif antara prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping*

Dasar pengambilan keputusan :

Jika probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Jika probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  gagal ditolak

##### Correlations

		prestasi	minat
prestasi	Pearson Correlation	1	.662(**)
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	73	73
minat	Pearson Correlation	.662(**)	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	73	73

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari data hasil penelitian tersebut diketahui bahwa N atau jumlah data penelitian adalah 73 kemudian koefisien korelasi antara prestasi belajar *draping* (X) dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* (Y) adalah sebesar  $(r) = 0,662$  disertai signifikansi 0,000. Berdasarkan kriteria keputusan di atas maka dapat disimpulkan bahwa korelasi dari kedua variabel tersebut

signifikan karena menunjukkan nilai lebih kecil dari probability 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Berdasarkan Confident Internal 95% peneliti percaya bahwa ada hubungan antara prestasi belajar mahasiswa dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*.

**Tabel 4.13 Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.662(a)	.438	.430	.648

a Predictors: (Constant), minat

Kekuatan hubungan variabel bebas dengan variabel terikat ditentukan oleh nilai r. Jika nilai r semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh angka r sebesar 0,662. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping* yaitu sebesar 0,662 dengan kekuatan korelasi kuat dengan arah positif.

Sedangkan besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat ditentukan oleh nilai R Square. Jika R square sama dengan 0, maka tidak ada sedikitpun persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya semakin mendekati 1 maka persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat semakin mendekati sempurna. Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai R Square sebesar 0,438 atau 43,8%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat prestasi

belajar mempengaruhi minat mahasiswa mengikuti lomba sebesar 43,8% dan sisanya sebesar 56,2% dipengaruhi faktor lainnya.

Korelasi yang terjadi bersifat positif, artinya apabila prestasi belajar *draping* meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*, korelasi yang terjadi dalam kategori kuat (0,662).

### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : Ada Hubungan Antara Prestasi Belajar *Draping* Dengan Minat Mengikuti Lomba *Draping* pada Mahasiswa Program Studi Tata Busana angkatan 2014.

Nilai koefisien korelasi yang diperoleh tergolong kuat (0,662) berdasarkan interpretasi koefisien korelasi atau bisa dikatakan ada hubungan. Ini berarti bahwa hubungan antara kedua variabel prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* menyatakan kuat sesuai pada tabel interpretasi.

Hubungan antara prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping* adalah hubungan yang positif. Dengan adanya prestasi belajar *draping* yang tinggi sehingga dapat menimbulkan minat untuk mengikuti lomba *draping*. prestasi belajar disini berperan sebagai penggerak dalam diri mahasiswa yang dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk

mengikuti lomba *draping*. dengan adanya prestasi mahasiswa yang tinggi sehingga dapat menimbulkan minat untuk mengikuti lomba *draping*.

#### 4.4 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada prestasi belajar serta tes minat mahasiswa dengan uji analisis korelasi sederhana. Hasil pengujian hipotesis dengan probabilitas signifikansi  $0,000 < 0,05$  diartikan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping* khususnya pada mahasiswa Tata Busana angkatan 2014.

Namun dari hasil penelitian tersebut, peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai mutlak. Dari hasil uji hipotesis tersebut peneliti juga menyadari bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya :

1. Dalam menentukan variabel, masih banyak variabel terikat yang tidak diteliti karena dalam penelitian ini hanya meneliti dua variabel saja.
2. Variabel terikat yaitu minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping* tidak selalu dipengaruhi oleh hasil prestasi belajar *draping* saja, tetapi juga dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya.
3. Penelitian dilakukan hanya sebatas mencari hubungan prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa mengikuti lomba *draping*.
4. Peneliti kurang mengetahui apakah jawaban yang telah diberikan oleh responden cukup objektif atau tidak, mengingat cukup sulit bagi peneliti untuk mengontrol hal ini.

5. Hasil penelitian ini hanya berlaku pada mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta saja dan tidak di generalisasikan pada universitas lainnya. Karena setiap mahasiswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping* pada program studi Tata Busana angkatan 2014, bahwa terdapat hubungan positif antara prestasi belajar *draping* dengan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*.

Hasil prestasi belajar *draping* mahasiswa menunjukkan bahwa rata-rata prestasi belajar mahasiswa angkatan 2014 termasuk dalam kriteria tinggi. Skor prestasi belajar dari 73 responden dengan rata-rata nilai 80. Demikian pula dengan hasil tes minat mahasiswa menunjukkan dari 73 responden yang diteliti, terdapat 14 mahasiswa (19,36%) menyatakan sangat setuju dan 38 mahasiswa (50,96%) menyatakan setuju. Dari hasil uji korelasi product moment menunjukkan ada hubungan yang positif antara prestasi belajar *draping* mahasiswa dengan minat mahasiswa mengikuti lomba.

Hasil tersebut dapat diartikan bahwa apabila prestasi belajar mahasiswa mengalami kenaikan maka minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping* juga mengalami kenaikan begitu juga sebaliknya.

#### 5.2 Implikasi

Bila dilihat dari hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat mahasiswa yang memiliki prestasi belajar *draping* tidak terlalu tinggi namun memiliki

minat untuk mengikuti lomba draping yang tinggi. Dari penelitian ini juga dapat diketahui faktor lain yang menjadi dorongan minat mahasiswa mengikuti lomba yaitu adanya daya saing. Selain hubungan prestasi belajar, kompetisi dalam dunia mode juga menjadi faktor yang mendukung minat mahasiswa. Karena sekarang ini banyak industri garment yang menggunakan teknik draping dalam proses pembuatan busananya.

### **5.3 Saran-saran**

#### **5.3.1 Bagi Mahasiswa Tata Busana**

1. Mahasiswa program studi Tata Busana sebaiknya lebih meningkatkan kemampuan diri masing-masing dalam bidang busana, baik dalam hal merancang busana, mendesain, pengetahuan tekstil maupun dalam *draping*. Meningkatkan kreatifitas dalam bidang busana dengan kualitas tinggi agar memiliki rasa percaya diri yang tinggi apabila ingin mengikuti suatu lomba pada bidang busana.
2. Mahasiswa program studi Tata Busana sebaiknya menambah wawasan dibidang busana dengan memperbanyak melihat acara-acara peragaan busana maupun mengikuti informasi perkembangan mode untuk merangsang kreatifitas dalam mengeluarkan ide-ide baru untuk menghasilkan sebuah karya.
3. Mahasiswa program studi Tata Busana sebaiknya sering melakukan eksperimen dalam *mendraping* untuk membuat hasil karya yang lebih bagus dan akan lebih percaya diri untuk mengikuti lomba *draping*.

4. Mahasiswa program studi Tata Busana seharusnya meningkatkan kemampuan dalam *mendraping*, karena industri-industri garment sudah banyak yang menggunakan tehnik *draping* dalam pembuatan busana.

### **5.3.2 Bagi Dosen Tata Busana**

1. Bagi dosen program studi Tata Busana agar lebih memberi motivasi kepada mahasiswa Tata Busana khususnya bagi mahasiswa yang memiliki minat dan kemampuan yang baik dengan memberikan informasi yang lengkap dan jelas mengenai lomba *draping*
2. Sebaiknya program studi Tata Busana lebih banyak mengadakan lomba lomba yang mengkhususkan mahasiswa Tata Busana untuk ikut serta dalam kegiatan lomba tersebut untuk meningkatkan minat mahasiswa untuk mengikuti lomba *draping*.

### **5.3.3 Bagi Orang Tua**

1. Selalu memberikan dorongan kepada anaknya sebagai mahasiswa untuk dapat berprestasi dengan cara memberikan fasilitas belajar sesuai dengan karakteristik minat belajarnya sehingga diharapkan mahasiswa menjadi lebih maksimal dalam meraih prestasi belajar yang diminatinya.
2. Selalu memberikan motivasi kepada anaknya sebagai mahasiswa Tata Busana agar terus meningkatkan kemampuannya dalam bidang fashion, khususnya pada bidang studi yang diminatinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arikunto,S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Pt. Rineka Cipta
- Armsrong, Helen Joseph. 2011. *Patternmaking For Fashion Design*. Jakarta : Pustaka Utama
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Anak : Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta : Pt. Bpk Gunung Mulia
- Neolaka, Amos. 2014. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Utama
- Nur Kencana. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya : Usaha Nasional
- Pratiwi, Djati. 2001. *Pola Dasar Dan Pecah Pola Busana*. Jakarta :Kanisius
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya
- Riduan. 2004. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung : Alfabeta
- Shaleh, Abdul Rahman & Wahab, Muhib Abdul. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Kencana
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & Rnd*. Bandung : Alfabeta

Sukadji, Soetarlinah. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya

Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pimpinan Pendidikan)*. Jakarta : Rineka Cipta

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

## DATA NILAI PRAKTEK DRAPING PENDIDIKAN TATA BUSANA 2014

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Rata-Rata	Kategori	NILAI
1.	75	78	78	80	80	75	78	B	3
2.	78	78	80	80	75	82	79	B	3
3.	84	80	80	83	80	82	82	A	4
4.	78	78	82	81	85	80	81	A	4
5.	80	85	82	85	85	80	83	A	4
6.	82	82	80	84	80	85	82	A	4
7.	78	80	81	0	0	82	54	C	2
8.	82	80	80	80	80	85	82	A	4
9.	82	78	80	82	78	80	80	B	3
10.	78	80	77	81	83	80	80	B	3
11.	75	80	81	82	77	80	80	B	3
12.	81	85	80	80	70	82	80	B	3
13.	78	81	81	80	80	82	81	A	4
14.	80	82	82	83	81	80	82	A	4
15.	82	78	82	82	80	85	82	A	4
16.	80	78	80	80	80	78	80	B	3
17.	81	75	82	80	80	84	81	A	4
18.	84	82	82	80	85	80	83	A	4
19.	80	80	78	82	75	77	79	B	3
20.	0	0	0	0	0	0	0	E	0
21.	90	82	83	85	85	85	85	A	4
22.	85	82	0	0	0	0	28	D	1
23.	77	80	80	80	78	86	79	B	3
24.	82	78	83	82	78	83	81	A	4
25.	80	82	80	78	80	80	80	B	3
26.	80	77	80	78	77	80	79	B	3
27.	80	80	85	82	80	83	82	A	4
28.	78	78	81	78	78	83	80	B	3
29.	80	80	81	78	77	81	80	B	3
30.	78	82	80	85	60	82	78	B	3
31.	70	78	80	70	60	78	74	B	3
32.	75	78	81	80	80	80	79	B	3
33.	82	80	78	81	78	82	81	A	4
34.	78	82	80	82	78	83	81	A	4
35.	85	80	85	80	78	80	82	A	4

36.	82	78	81	80	80	80	81	A	4
37.	80	80	82	81	78	83	81	A	4
38.	80	82	81	83	0	82	68	B	3
39.	85	80	78	84	80	83	82	A	4
40.	80	82	85	78	82	85	82	A	4
41.	75	75	78	82	75	80	78	B	3
42.	77	78	82	80	80	78	80	B	3
43.	80	81	82	85	83	83	83	A	4
44.	81	80	80	83	70	82	80	B	3
45.	81	82	84	83	80	82	82	A	4
46.	77	81	82	80	81	80	81	A	4
47.	81	80	82	78	77	78	80	B	3
48.	82	80	82	85	78	77	81	A	4
49.	81	80	80	80	80	78	80	B	3
50.	82	82	83	85	85	87	82	A	4
51.	80	80	82	82	75	75	79	B	3
52.	78	80	80	78	83	83	81	A	4
53.	78	80	83	83	77	83	81	A	4
54.	82	82	80	83	80	81	82	A	4
55.	78	80	80	80	80	83	82	A	4
56.	80	77	78	80	75	78	78	B	3
57.	78	80	82	83	77	82	81	A	4
58.	80	78	78	80	75	82	79	B	3
59.	82	78	82	82	78	78	80	B	3
60.	75	70	0	0	0	0	25	D	1
61.	78	77	80	77	80	75	78	B	3
62.	77	75	75	75	75	77	76	B	3
63.	77	78	77	75	78	66	76	B	3
64.	75	78	80	78	78	83	79	B	3
65.	80	80	80	78	85	85	82	A	4
66.	80	75	75	75	75	82	77	B	3
67.	78	70	77	75	78	79	77	B	3
68.	78	75	78	78	78	89	80	B	3
69.	77	78	80	80	80	81	80	B	3
70.	75	80	80	81	85	82	81	A	4
71.	80	75	75	70	75	78	77	B	3
72.	75	73	75	73	75	83	76	B	3
73.	0	0	0	0	0	0	0	E	0

Sumber : data primer program studi tata busana angkatan 2014

## Lampiran 2. Instrumen Penelitian

Hilyatus Sa'adah

Teman-teman yang saya hormati

Saya mahasiswa Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Dalam hal ini saya sedang melakukan penelitian skripsi. Kuesioner ini berhubungan dengan minat mahasiswa mengikuti lomba draping. Hasil kuesioner ini tidak dipublikasikan, melainkan untuk kepentingan penelitian semata.

Atas bantuan, kerjasama dan waktunya atas kesediaanya, saya ucapkan terima kasih.

No. Responden :

Tanggal :

Jurusan/angkatan :

Petunjuk mengerjakan !

- Isilah pernyataan di bawah ini sesuai pengalaman anda sendiri dengan keinginan untuk mengikuti lomba draping
- Pilihlah pernyataan dengan cara ceklis (✓) pada bagian kolom soal
- Keterangan SS (sangat setuju) ,S (setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju)

<b>No. Pernyataan</b>	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
1. Saya selalu mencari informasi tentang lomba pada bidang busana terutama <i>draping</i>				
2. Saya sering membuka website yang memuat informasi tentang lomba <i>draping</i>				
3. Saya selalu ingin mendapatkan informasi tentang lomba <i>draping</i> dari dosen ataupun dari kampus				
4. Saya selalumelihat hasil karya <i>draping</i> para pemenang lomba <i>draping</i>				
5. Saya selalu membaca setiap informasi yang memuat tentang lomba <i>draping</i>				
6. Lowongan kerja pada industri busana mengharuskan mempunyai kompetensi dasar <i>draping</i>				
7. Saya melihat lomba <i>draping</i> merupakan sesuatu kegiatan yang menantang				
8. Saya sering memperhatikan display <i>draping</i> pada sebuah toko busana				
9. Saya sering melihat hasil <i>draping</i> teman-teman saya				
10. Mendraping adalah hal yang saya sukai				

11. Saya senang mengikuti mata kuliah *draping* karena membantu mengembangkan ide kreatifitas saya
12. Saya senang mengikuti kegiatan lomba *draping* karena sesuai dengan bakat yang saya miliki
13. Saya senang mencari ide desain baru dengan tehnik *draping*
14. Saya selalu terinspirasi *mendraping* ketika saya melihat hasil *draping* desainer
15. Walaupun tidak ada tugas dari dosen, saya suka melatih kemampuan *draping* saya
16. Saya senang menonton peragaan busana untuk menggali sumber inspirasi *mendraping*
17. Saya senang mengikuti perkuliahan *draping* karena saya dapat menuangkan ide kreatif saya
18. Bagi saya *mendraping* adalah hal yang menarik
19. Saya suka melihat peragaan busana para desainer yang menggunakan tehnik *draping*
20. Saya selalu ingin mengikuti lomba *draping*
21. Saya tertarik mengikuti lomba *draping* karena dapat melatih kreatifitas saya
22. Saya tertarik mempelajari *draping* karena dapat menjadi salah satu bakat yang diperlukan dalam fashion designer
23. Saya sangat tertarik saat dosen memberikan informasi tentang lomba *draping*
24. Saya tertarik mengikuti lomba *draping* karena dapat memberikan wawasan yang baru
25. Saya selalu merasa ingin membuat karya *draping* yang lebih baik dari sebelumnya
26. Saya dapat menggali sumber inspirasi dengan membaca buku buku *draping*
27. Dengan ilmu yang saya miliki saya ingin mengikuti lomba *draping*
28. Untuk mengembangkan ide kreatifitas *draping*, saya mengikuti lomba *draping*
29. Untuk mengaktualisasikan kreatifitas saya dalam *mendraping* saya perlu mengikuti lomba *draping*
30. Pengetahuan tentang konsep dasar *draping* saya sudah memenuhi standar untuk mengikuti lomba *draping*
31. Untuk menentukan tema suatu rancangan *draping* saya selalu meminta saran dari orang yang lebih berkompeten pada bidang *draping*
32. Hasil karya *draping* saya sudah layak untuk diikutsertakan dalam perlombaan *draping*

33. Dengan ilmu *draping* yang saya dapat dibangku kuliah, saya yakin untuk mengikuti lomba *draping*
34. Dengan teknik *draping* memudahkan saya dalam membuat sebuah rancangan busana
35. Saya dapat menerapkan prinsip *draping* yang sudah saya pelajari di bangku kuliah pada rancangan yang saya buat

### Lampiran 3. Uji Validitas Instrumen

		item _1	item _2	item _3	item _4	item _5	item _6	item _7	item _8	item _9	item _10	item _11	item _12	item _13
N	Valid	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		2.66	2.60	2.77	2.93	2.89	2.70	2.86	3.03	3.00	3.00	2.89	2.85	2.56

item _14	item _15	item _16	item _17	item _18	item _19	item _20	item _21	item _22	item _23	item _24
73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.70	3.04	3.00	2.56	2.67	2.81	2.99	2.95	2.85	2.97	2.90

item _25	item _26	item _27	item _28	item _29	item _30	item _31	item _32	item _33	item _34	item _35
73	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.92	2.88	2.85	2.81	2.90	2.96	2.81	2.86	2.81	2.85	3.00

### Lampiran 4. Uji Skor Instrumen SPSS 15.0

Instrumen 35 pernyataan.

**item\_1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	8.2	8.2	8.2
	2	20	27.4	27.4	35.6
	3	40	54.8	54.8	90.4
	4	7	9.6	9.6	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	13.7	13.7	13.7
	2	20	27.4	27.4	41.1
	3	32	43.8	43.8	84.9
	4	11	15.1	15.1	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	4.1	4.1	4.1
	2	24	32.9	32.9	37.0
	3	33	45.2	45.2	82.2
	4	13	17.8	17.8	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	8.2	8.2	8.2
	2	11	15.1	15.1	23.3
	3	38	52.1	52.1	75.3
	4	18	24.7	24.7	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	4.1	4.1	4.1
	2	18	24.7	24.7	28.8
	3	36	49.3	49.3	78.1
	4	16	21.9	21.9	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	5	6.8	6.8	6.8
	2	25	34.2	34.2	41.1
	3	30	41.1	41.1	82.2
	4	13	17.8	17.8	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	22	30.1	30.1	31.5
	3	36	49.3	49.3	80.8
	4	14	19.2	19.2	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	13	17.8	17.8	19.2
	3	42	57.5	57.5	76.7
	4	17	23.3	23.3	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	16	21.9	21.9	24.7

3	35	47.9	47.9	72.6
4	20	27.4	27.4	100.0
Total	73	100.0	100.0	

**item\_10**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	14	19.2	19.2	21.9
	3	39	53.4	53.4	75.3
	4	18	24.7	24.7	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	4.1	4.1	4.1
	2	18	24.7	24.7	28.8
	3	36	49.3	49.3	78.1
	4	16	21.9	21.9	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_12**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	19	26.0	26.0	28.8
	3	40	54.8	54.8	83.6
	4	12	16.4	16.4	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_13**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	13.7	13.7	13.7
	2	23	31.5	31.5	45.2
	3	29	39.7	39.7	84.9
	4	11	15.1	15.1	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_14**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	1	6	8.2	8.2	8.2
	2	25	34.2	34.2	42.5
	3	27	37.0	37.0	79.5
	4	15	20.5	20.5	100.0
Total		73	100.0	100.0	

**item\_15**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	14	19.2	19.2	20.5
	3	39	53.4	53.4	74.0
	4	19	26.0	26.0	100.0
Total		73	100.0	100.0	

**item\_16**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	14	19.2	19.2	20.5
	3	42	57.5	57.5	78.1
	4	16	21.9	21.9	100.0
Total		73	100.0	100.0	

**item\_17**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	5.5	5.5	5.5
	2	30	41.1	41.1	46.6
	3	33	45.2	45.2	91.8
	4	6	8.2	8.2	100.0
Total		73	100.0	100.0	

**item\_18**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	9.6	9.6	9.6
	2	19	26.0	26.0	35.6
	3	38	52.1	52.1	87.7
	4	9	12.3	12.3	100.0
Total		73	100.0	100.0	

**item\_19**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	4.1	4.1	4.1
	2	20	27.4	27.4	31.5
	3	38	52.1	52.1	83.6
	4	12	16.4	16.4	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

item\_20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	12	16.4	16.4	19.2
	3	44	60.3	60.3	79.5
	4	15	20.5	20.5	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

item\_21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	19	26.0	26.0	28.8
	3	33	45.2	45.2	74.0
	4	19	26.0	26.0	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

item\_22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	5	6.8	6.8	6.8
	2	15	20.5	20.5	27.4
	3	39	53.4	53.4	80.8
	4	14	19.2	19.2	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

item\_23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	16	21.9	21.9	24.7
	3	37	50.7	50.7	75.3
	4	18	24.7	24.7	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_24**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	5.5	5.5	5.5
	2	13	17.8	17.8	23.3
	3	42	57.5	57.5	80.8
	4	14	19.2	19.2	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_25**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	14	19.2	19.2	21.9
	3	45	61.6	61.6	83.6
	4	12	16.4	16.4	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_26**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	21	28.8	28.8	30.1
	3	37	50.7	50.7	80.8
	4	14	19.2	19.2	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_27**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	2.7	2.7	2.7
	2	18	24.7	24.7	27.4
	3	42	57.5	57.5	84.9
	4	11	15.1	15.1	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_28**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	5.5	5.5	5.5
	2	19	26.0	26.0	31.5
	3	37	50.7	50.7	82.2
	4	13	17.8	17.8	100.0

Total	73	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

**item\_29**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	3	4.1	4.1	4.1
2	14	19.2	19.2	23.3
3	43	58.9	58.9	82.2
4	13	17.8	17.8	100.0
Total	73	100.0	100.0	

**item\_30**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	2	2.7	2.7	2.7
2	16	21.9	21.9	24.7
3	38	52.1	52.1	76.7
4	17	23.3	23.3	100.0
Total	73	100.0	100.0	

**item\_31**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	4	5.5	5.5	5.5
2	18	24.7	24.7	30.1
3	39	53.4	53.4	83.6
4	12	16.4	16.4	100.0
Total	73	100.0	100.0	

**item\_32**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	2	2.7	2.7	2.7
2	20	27.4	27.4	30.1
3	37	50.7	50.7	80.8
4	14	19.2	19.2	100.0
Total	73	100.0	100.0	

**item\_33**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	2	2.7	2.7	2.7
2	24	32.9	32.9	35.6

3	33	45.2	45.2	80.8
4	14	19.2	19.2	100.0
Total	73	100.0	100.0	

**item\_34**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	4.1	4.1	4.1
	2	19	26.0	26.0	30.1
	3	37	50.7	50.7	80.8
	4	14	19.2	19.2	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

**item\_35**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.4	1.4	1.4
	2	16	21.9	21.9	23.3
	3	38	52.1	52.1	75.3
	4	18	24.7	24.7	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

## Lampiran 4. Uji Reliabilitas

### RELIABILITAS

Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	73	100.0
	Excluded(a)	0	.0
	Total	73	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	35

### Ringkasan Skor

<b>Data</b>		
<b>No.</b>	<b>Minat</b>	<b>Prestasi belajar</b>
<b>1.</b>	98	78
<b>2.</b>	102	79
<b>3.</b>	117	82
<b>4.</b>	89	81
<b>5.</b>	112	83
<b>6.</b>	80	82
<b>7.</b>	76	54
<b>8.</b>	118	82
<b>9.</b>	91	80
<b>10.</b>	95	80
<b>11.</b>	103	80
<b>12.</b>	91	80
<b>13.</b>	94	81
<b>14.</b>	91	82
<b>15.</b>	99	82
<b>16.</b>	91	80
<b>17.</b>	80	81
<b>18.</b>	93	83
<b>19.</b>	97	79
<b>20.</b>	95	0
<b>21.</b>	102	85
<b>22.</b>	93	28
<b>23.</b>	90	79
<b>24.</b>	111	81
<b>25.</b>	106	80
<b>26.</b>	97	79
<b>27.</b>	104	82
<b>28.</b>	117	80
<b>29.</b>	122	80
<b>30.</b>	121	78
<b>31.</b>	58	74
<b>32.</b>	122	79
<b>33.</b>	123	81
<b>34.</b>	112	81
<b>35.</b>	97	82
<b>36.</b>	69	81
<b>37.</b>	90	81
<b>38.</b>	93	68

<b>39.</b>	86	82
<b>40.</b>	84	82
<b>41.</b>	87	78
<b>42.</b>	113	80
<b>43.</b>	118	83
<b>44.</b>	112	80
<b>45.</b>	121	82
<b>46.</b>	70	81
<b>47.</b>	73	80
<b>48.</b>	98	81
<b>49.</b>	94	80
<b>50.</b>	95	82
<b>51.</b>	101	79
<b>52.</b>	100	81
<b>53.</b>	116	81
<b>54.</b>	107	82
<b>55.</b>	98	82
<b>56.</b>	123	78
<b>57.</b>	95	81
<b>58.</b>	108	79
<b>59.</b>	96	80
<b>60.</b>	97	25
<b>61.</b>	102	78
<b>62.</b>	121	76
<b>63.</b>	91	76
<b>64.</b>	92	79
<b>65.</b>	109	82
<b>66.</b>	98	77
<b>67.</b>	117	77
<b>68.</b>	104	80
<b>69.</b>	108	80
<b>70.</b>	111	81
<b>71.</b>	98	77
<b>72.</b>	91	76
<b>73.</b>	115	0

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
prestasi	73	0	4	3.29	.858
minat	73	0	4	2.72	.679
Valid N (listwise)	73				

### Correlations

		prestasi	minat
prestasi	Pearson Correlation	1	.662(**)
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	73	73
minat	Pearson Correlation	.662(**)	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	73	73

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## IDENTITAS DIRI



HILYATUSSA'ADAH panggilan hilya lahir di jakarta pada tanggal 16 februari 1994 dari pasangan suami istri Bapak Sa'dani Hasyim dan Ibu Lilis Fatimah. Peneliti adalah anak ketiga dari 7 bersaudara. Peneliti sekarang bertempat tinggal di jl.raya hankam Gang PLN rt 05/08 no.20 jatimurni pondok melati bekasi.

Pendidikan yang telah ditempuh oleh peneliti yaitu TK As-Syifa lulus tahun 1999, SD Negeri jatimurni III lulus tahun 2005, Mts Al ma'had Annur lulus tahun 2008, MA Al ma'had An-nur lulus tahun 2011, dan mulai tahun 2011 mengikuti Program S1 Pendidikan Tata Busana sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini, peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Dengan judul skripsi “ Hubungan Prestasi Belajar Draping Dengan Minat Mahasiswa Mengikuti Lomba’.