

**PENGARUH KREATIVITAS MAHASISWA DENGAN
KETERAMPILAN DALAM MEMBUAT SANGGUL MENGGUNAKAN
RAMBUT TAMBAHAN/*HAIR PIECE***

**(Studi Kasus Pada Mahasiswa D3 Program Studi Tata Rias Fakultas
Teknik UNJ)**



*Building
Future
Leaders*

Nila Wati

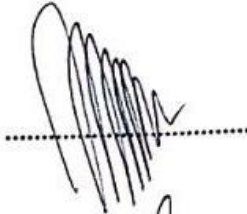
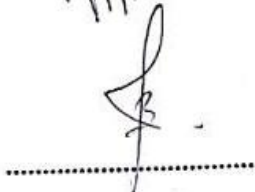
5535134171

**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**




**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL TATA RIAS
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Mari Okatini, MKM NIP. 19671009 199303 2 001 (Dosen Pembimbing Materi)		6/2 2018
Dra. Lilis Jubaedah, M.Kes NIP. 19670929 199303 2 001 (Dosen Pembimbing Metodologi)		06/2018 02

PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Ketua Sidang</u> Titin Supiani, M.Pd NIP. 19710101 199702 2 001		05/18 02
<u>Penguji 1</u> Dr. Dwi Atmanto, M.Si NIP. 19630521 19811 1 001		06/02 18
<u>Penguji 2</u> Nurul Hidayah, M.Pd NIP. 19830927 200812 2 001		02/18 02

Tanggal Lulus : 30 Januari 2018

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Kreativitas Mahasiswa dengan Keterampilan dalam Membuat Penataan Sanggul Menggunakan Rambut Tambahan / Hair Piece” merupakan karya tulis asli yang belum pernah ataupun tiruan yang diajukan sebagai persyaratan mendapat gelar sarjana, baik pada Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta maupun perguruan tinggi lainnya, karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan hasil dari penelitian saya sendiri sebagai penulis dengan arahan dosen pembimbing.

Pernyataan ini saya buat sebenarnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan kesalahan dalam pernyataan ini, maka saya menerima sanksi yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 30 Januari 2018



Nila Wati

5535134171

ABSTRAK

Nila Wati, Pengaruh Kreativitas Mahasiswa Dengan Keterampilan Dalam Membuat Penataan Sanggul Menggunakan Rambut Tambahan/Hair Piece (Studi Kasus Pada Mahasiswa D3 Program Studi Tata Rias Fakultas Teknik UNJ). Skripsi. Jakarta, Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2018. Dosen Pembimbing : Dra. Mari Okatini, M.KM. dan Dra. Lilis Jubaedah, M.Kes.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk Mengetahui apakah kreativitas Mahasiswa Tata Rias D3 Universitas Negeri Jakarta mempengaruhi keterampilan membuat sanggul, diharapkan dapat memberikan masukan berupa sumbang pemikiran bagi mahasiswa tentang pentingnya kretivitas untuk dapat meningkatkan hasil yang maksimal khususnya pada keterampilan membuat sanggul, mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penelitian ini merupakan penelitian survey yang menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 72 responden. Pada penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu kreativitas mahasiswa dan keterampilan mahasiswa. Pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji koefisien kolerasi, uji liniaritas regresi sederhana, dan uji determinasi.

Hasil penelitian kreativitas ini memiliki pengaruh yang positif dengan keterampilan mahasiswa dan kontribusi yang diberikan sebesar 68,6 % . hal ini menunjukkan bahwa masih ada dipengaruhi oleh faktor-faktor penentu lainnya sebesar 31,4 % . Dan memiliki persamaan regresi $Y = 44,743 + 0,379X$ bahwa setiap penambahan 1% nilai keterampilan mahasiswa, maka nilai kreativitas mahasiswa akan bertambah sebesar 0,379. Koefisien regresi yang bernilai positif menandakan bahwa arah pengaruh antara variabel X dan Y adalah positif.

Kata kunci: kreativitas mahasiswa, keterampilan mahasiswa, rambut tambahan / hair piece

ABSTRACT

Nila Wati, The Effect Of Student Creativity With Skills In Making Hair Styling Using Hair / Hair Piece (Case Study In Student D3 E-Learning Program Faculty of Engineering UNJ). Essay. Cosmetology Vocational Education, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, 2018. Supervisor: Dra. Mari Okatini, M.KM. and Dra. Lilis Jubaedah, M.Kes.

The purpose of this study is to determine whether the creativity of D3 State University's Make-Up Students influences the skill of making buns, it is expected to give input in the form of brainstorming for the students about the importance of kreativitas to improve maximal result especially on bun skill, applying the knowledge that has been obtained to applied in social life.

This study is a survey research using Quantitative Research Methods with a total sample of 72 respondents. In this study have two variables, namely student creativity and student skills. Instrument testing uses validity and reliability test. While the technique of data analysis using normality test, linearity test, correlation coefficient test, simple regression liniarity test, and test of determination.

The results of this creativity study have a positive influence with student skills and the contribution given equal to 68.6%. this shows that there is still influenced by other determinants of 31.4%. And have regression equation $Y = 44,743 + 0,379X$ that every addition of 1% student skill value, hence student creativity value will increase equal to 0,379. The positive value of regression coefficient indicates that the direction of influence between variables X and Y is positive.

Keywords: *student creativity, student skills, extra hair / hair piece*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, karuni, dan hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun judul skripsi, “Pengaruh Kreativitas Mahasiswa dengan Keterampilan dalam Membuat Penataan Sanggul Menggunakan Rambut Tambahan / Hair Piece”

Tujuan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan Program Stata 1 (S1) Universitas Negeri Jakarta. Selain itu penulis sangat bersyukur dan berterima kasih atas bantuan, bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Oleh karena itu penulis sampaikan ucapan terima kasih atas bimbingan dan bantuannya kepada :

1. Dr. Agus Dudung. M.Pd , selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Jenny Sista Siregar M.Hum , selaku ketua Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Dwi Atmanto, M.Si , selaku dosen pembimbing akademik yang memberikan pengarahan selama perkuliahan.
4. Dra. Mari Okatini, M.KM , selaku dosen pembimbing 1 dan dengan sabar memberikan bimbingan serta pengarahan selama skripsi ini.
5. Dra. Lilis Jubaedah, M.Kes , selaku dosen pembimbing 2 dan dengan sabar memberikan bimbingan serta pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan pengajar Program Studi Pendidikan Vokasional Tata Rias yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga dalam masa perkuliahan.
7. Seluruh staf TU dan Karyawan Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, mama dan papa yang telah memberikan motivasi terbesar baik moril dan materil.
9. Terima kasih kepada adik tercinta Amel Lia Wati, Bryan Sanjaya, Puspa Nirwarna Wati yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada Jacob Irwanto yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini Andara Seliana Putri, Barens Abian, Christian Wijaya, Daing Primate Putria, David Ericson, Dian Pratama, Ayu Dita Destiani, Dustin Kuncoro, Hayya Zia , Meilisa Simanjuntak, Nesya, Sandra Dwijaya, Steven, Syarifah Khadija, Yuda Sianturi.
12. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Pendidikan Vokasional Tata Rias UNJ 2013 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata

sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pengembangan selanjutnya.

Jakarta, 30 Januari 2018

Penulis

Nila Wati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Perumusan Masalah	6
1.5. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	7
2.1. Kerangka Teoritik	7
2.1.1. Hakikat Kreativitas Mahasiswa D3 Tata Rias	7
2.1.1.1.Kreativitas	7
2.1.1.2.Mahasiswa D3 Tata Rias	12
2.1.2. Hakikat Keterampilan Penataan Sanggul Dengan Rambut Tambahhan	14
2.1.2.1.Keterampilan Mata Kuliah Penataan Sanggul	14
2.1.2.2.Penataan Sanggul dengan Rambut Tambahan / <i>Hair Piece</i>	24
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan	36
2.3. Kerangka Berfikir	37
2.4. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Tujuan Penelitian	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.3 Metode Penelitian	41
3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Pengmbilan Sampel	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	42

3.5.1	Instrumen Penelitian Kreativitas	42
	3.5.1.1 Kisi-Kisi instrumen.....	43
	3.5.1.2 Uji Validitas.....	44
	3.5.1.3 Uji Reliabilitas	45
	3.5.1.4 Hasil Validitas dan Reliabilitas	46
3.5.2	Instrumen Penelitian Keterampilan	47
	3.5.2.1 Penilaian instrumen	48
	3.5.2.2 Uji Validitas.....	50
	3.5.2.3 Uji Reliabilitas	52
	3.5.2.4 Hasil Validitas dan Reliabilitas	53
3.6	Teknik Analisis Data	53
	3.6.1 Uji Normalitas	53
	3.6.2 Deskripsi Data.....	54
	3.6.3 Koefisien Kolerasi.....	54
	3.6.4 Perhitungan Hipotesis Penelitian	55
	3.6.5 Regresi Lenear Sederhana.....	55
	3.6.6 Uji Determinasi	56
3.7	Hipotesis Statistik	57
BAB IV PENELITIAN PEMBAHASAN.....		58
4.1	Deskripsi Data	58
	4.1.1 Deskripsi Data Keterampilan Mahasiswa (Variabel Y).....	58
	4.1.2 Deskripsi Data Keterampilan Mahasiswa (Variabel X)	61
4.2	Pengujian Persyaratan Analisis Data	64
	4.2.1 Uji Normalitas.....	64
	4.2.2 Linearitas.....	65
4.3	Pengujian Hipotesis.....	66
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	68
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V KESIMPULAN		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		114

DAFTAR TABEL

3. 1	Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Mahasiswa	43
3. 2	Skala Penilaian untuk Kreativitas Mahasiswa	44
3. 3	Interpretasi Nilai Reliabilitas	47
3. 4	Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Mahasiswa	48
3. 5	Skala Penilaian untuk Keterampilan Mahasiswa	50
3. 6	Interpretasi Nilai Reliabilitas	53
4. 1	Deskripsi data keterampilan	59
4. 2	Sebaran Frekuensi Keterampilan	59
4. 3	Perhitungan Skala Rata-Rata Per Indikator Keterampilan Mahasiswa ..	61
4. 4	Deskripsi Data Kreativitas	62
4. 5	Sebaran Frekuensi Kreativitas	62
4. 6	Perhitungan Skala Rata-Rata Per Indikator Kreativitas Mahasiswa	64
4. 7	Kolmogrov Smirnov Test	64
4. 8	Anova Tabel	66
4. 9	Hasil Perhitungan Kolerasi	67
4. 10	Analisis Korelasi dan Regresi Kreativitas	67

DAFTAR GAMBAR

2.1.	Contoh Penataan Rambut Depan (<i>front style</i>)	18
2.2.	Contoh Penataan Rambut Atas (<i>top style</i>).....	19
2.3.	Contoh Penataan Aplikasi Pola Belakang (<i>back mess</i>)	19
2.4.	Contoh Penataan Rambut Seimbang (<i>simetris</i>).....	20
2.5.	Contoh Penataan Rambut tidak Seimbang (<i>asimetris</i>)	20
2.6.	Contoh Menyacak	21
2.7.	Contoh Teknik Roller	22
2.8.	Contoh Teknik Puntiran	22
2.9.	Contoh Teknik Ekor Ikan / <i>Overlap</i>	23
2.10.	Contoh Teknik Pengelabangan	23
2.11.	Contoh Memegang <i>Wig</i>	30
2.12.	Contoh Cara Menahan <i>Wig</i>	31
2.13.	Contoh Memegang <i>Wig</i> Menggunakan Tangan	31
2.14.	Contoh Memasukan <i>Wig</i>	32
2.15.	Contoh Cara Merapihkan <i>Wig</i>	32
2.16.	Cara Mengontrol Pemasangan <i>Wig</i>	33
2.17.	Cara Membentuk <i>Hair Piece</i>	34
2.18.	Contoh Hasil <i>Hair Piece</i>	35
2.19.	Bagan Krangka Berfikir.....	40
4.1	Contoh Diagram Frekuensi Keterampilan.....	60
4.2	Contoh Diagram Frekuensi Kreativitas	63
4.3	Contoh P-P plot	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	75
Lampiran 2 Perhitungan Valididitas Variabel X dan Y	82
Lampiran 3 Uji Reabilitas Variabel Y dan X.....	87
Lampiran 4 Analisis Deskripsi.....	88
Lampiran 5 Perhitungan Normalitas	89
Lampiran 6 Perhitungan Linearitas	90
Lampiran 7 Proses Perhitungan Frekuensi Variabel Y	91
Lampiran 8 Proses Perhitungan Frekuensi Variabel X.....	92
Lampiran 9 Proses Perhitungn Nilai Skor Rata-Rata Variabel Y	93
Lampiran 10 Proses Perhitungn Nilai Skor Rata-Rata Variabel X.....	94
Lampiran 11 Perhitungan Kolerasi <i>Product Moment</i>	95
Lampiran 12 Perhitungan Regresi Linearitas Sederhana	96
Lampiran 13 Persamaan Garis Linear.....	98
Lampiran 14 Perhitungan Koefisien Determinasi.....	99
Lampiran 15 Foto Dokumentasi	100

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan dalam kamus besar bahasa Indonesia dapat diartikan dengan kecakapan seseorang dalam melakukan sesuatu hal antara lain kecakapan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk menulis, membaca, menyimak atau berbicara. Kecakapan ini dapat diperoleh seseorang melalui jenjang pendidikan sesuai dengan tingkatannya. Mulai dari pendidikan tingkat taman kanak-kanak, pada tingkat ini seseorang akan diajarkan keterampilan berupa membaca, menggambar dan menulis. Pada tingkat sekolah dasar, akan diajarkan perkalian, penambahan, pembagian dan pengurangan sampai dengan pembelajaran bahasa Inggris. Di tingkat sekolah menengah pertama, akan dikenalkan dengan mata pelajaran IPA dan IPS.

Selanjutnya tingkat sekolah menengah atas, yaitu tingkat ketika seseorang sudah mampu memilih bidang yang mereka inginkan dan terbagilah mereka sesuai dengan keterampilan yang mereka miliki. Berikutnya, tingkat pendidikan perguruan tinggi, yaitu saat seseorang dianggap sudah mampu menentukan arah hidupnya, saat dimana seseorang akan diajarkan mandiri, berbeda dengan tingkat sebelumnya. Pada tingkat ini sesuai dengan keterampilannya seseorang akan disiapkan untuk menghadapi dunia yang lebih luas yaitu dunia kerja. Agar dapat memahami dan memecahkan setiap permasalahan yang muncul di dunia kerja, maka seseorang perlu melakukan kegiatan pelatihan kerja secara langsung di instansi/lembaga yang relevan dengan program pendidikan yang diikuti.

Setelah menyelesaikan proses akademik di perguruan tinggi yang bersangkutan, mahasiswa memanfaatkan ilmu dan pengalaman yang diperoleh

selama pendidikan dan pelatihan kerja untuk melanjutkan kiprahnya di dunia kerja yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan tujuan dari terjun langsung di masyarakat tidak hanya dibutuhkan pendidikan formal yang tinggi, untuk menjadi ahli pada bidang pekerjaan maka diperlukan keterampilan (*skill*) pengalaman yang sesuai pada bidang pekerjaannya.

Program Studi Tata Rias D3 merupakan program studi di Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Program studi ini bertujuan menghasilkan lulusan ahli madya yang mampu merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan lembaga usaha di bidang rias. Salah satunya yaitu mata kuliah penataan sanggul yang merupakan salah satu mata kuliah yang diterapkan pada mahasiswa Tata Rias D3 Universitas Negeri Jakarta. Pembelajaran sanggul ini, mahasiswa dituntut untuk kreatif sehingga menciptakan sebuah karya yang indah, elegan, dan menarik.

Sanggul dapat dibentuk dengan rambut palsu maupun rambut asli menjadi bentuk sesuai dengan apa yang diinginkan, menggunakan pola-pola yang ada dan dipasang pada bagian kepala. Sanggul dapat dibagi menjadi sanggul tradisional dan modern. Sanggul modern dapat berdasarkan modifikasi dari sanggul-sanggul tradisional yang diubah menjadi bentuk yang lebih bervariasi sehingga menjadi bentuk yang cantik, elegan, dan menarik sesuai dengan kesempatan yang akan digunakan.

Penataan sanggul memiliki berbagai jenis pola penataan diantaranya adalah penataan sanggul pola depan, penataan sanggul pola belakang, penataan sanggul pola puncak, penataan sanggul pola simetris, dan penataan sanggul pola asimetris. Dalam pembelajaran aplikasi sanggul diperlukan berbagai teknik dalam

membentuk sanggul agar terkesan tidak monoton sesuai dengan karakteristik sanggul yang menuntut mahasiswa kreatif, inovatif, elegan, dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta yang telah mengambil mata kuliah Penataan Sanggul, mereka berpendapat bahwa pola penerapan penataan sanggul modern tidak berbeda jauh dengan pola sanggul tradisional. Hanya pada sanggul modern, mahasiswa harus lebih cermat menata sanggul yang disesuaikan dengan keinginan klien.

Selain itu, mahasiswa dituntut untuk cepat dan rapi namun dipihak lain mahasiswa harus tetap berhati-hati agar sanggul dapat terbentuk dengan baik. Mahasiswa lain mengatakan bahwa mata kuliah sanggul merupakan mata kuliah yang memiliki kesulitan dalam mendapatkan model, di samping mahasiswa harus memenuhi standart nilai yang ditetapkan untuk kompetensi sanggul sesuai dengan tuntutan. Dalam mata kuliah ini mahasiswa dituntut untuk menciptakan kreasi berbagai jenis sanggul dengan desain dan kreativitas mahasiswa.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Supriadi dalam Yeni Rachmawati 2005:15). Kreativitas mahasiswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada diri mahasiswa perlu adanya bimbingan dan latihan. Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang berasal dari diri mahasiswa untuk melakukan sesuatu selama proses belajar, yaitu mengemukakan berbagai ide dan melahirkan sesuatu yang baru, tentunya

untuk melakukan hal tersebut, mahasiswa perlu dibimbing dan diberikan pemahaman.

Dengan demikian mahasiswa dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang dimaksud pada mata kuliah penataan sanggul ini adalah hasil karya dari kreativitas mahasiswa pada saat melakukan penataan sanggul modern. Terkait bahwa keberlanjutan mata kuliah ini sangatlah vital untuk mata kuliah berikutnya seperti tata rias internasional, tata rias indonesia dan juga fantasi.

Mata kuliah penataan sanggul merupakan mata kuliah yang tergolong sulit namun pada dasarnya mudah bila mahasiswa tidak berhenti untuk berkreasi dan mengembangkan kemampuannya, karena mata kuliah ini memerlukan imajinasi berbagai desain sanggul yang tetap harus sesuai dengan kriteria walaupun dari segi desain dan bentuk sanggul dibebaskan kepada mahasiswa. Berdasarkan uraian diatas, perlu dilakukan penelitian lebih jauh tentang hubungan kreativitas terhadap hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh kreativitas mahasiswa dengan keterampilan dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* pada mahasiswa D3 program studi tata rias fakultas teknik UNJ.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, terkait dengan pengaruh kreativitas dengan keterampilan maka dapat diidentifikasi:

1. Kreativitas mempengaruhi keterampilan mahasiswa
2. Kreativitas mahasiswa Tata Rias D3 dengan hasil penataan sanggul di Universitas Negeri Jakarta.

3. Mahasiswa dapat melewati mata kuliah penataan sanggul sesuai dengan target.
4. Fakto-faktor yang mempengaruhi hasil penataan sanggul.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Tata Rias D3 angkatan 2017 Universitas Negeri Jakarta.
2. Pengumpulan data menggunakan kuisisioner
3. Meneliti pengaruh kreatifitas terhadap keterampilan hasil penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* pada mahasiswa Tata Rias D3 pada Mata Kuliah Sanggul Modern.
4. Hasil penataan sanggul tambahan / *hair piece* mahasiswa D3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh kreativitas mahasiswa Tata Rias D3 Universitas Negeri Jakarta dengan keterampilan dalam membuat penataan sanggul modern yang menggunakan rambut tambahan / *hair piece* ?

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1. Apa saja yang mempengaruhi kreativitas Mahasiswa Tata Rias D3 Universitas Negeri Jakarta pada Mata Kuliah Penataan Sanggul.
2. Diharapkan dapat memberikan masukan berupa sumbang pemikiran bagi mahasiswa tentang pentingnya kretivitas untuk dapat meningkatkan hasil yang maksimal khususnya pada mata kuliah penataan sanggul.
3. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

BAB II KAJIAN TEORITIK

2.1. Kerangka Teoritik

2.1.1. Hakikat Kreativitas Mahasiswa D3 Tata Rias

2.1.1.1 Kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:760). Secara konvensional kreativitas didefinisikan dengan pendekatan tiga P yaitu pribadi yang kreatif, proses kreatif, dan produk kreatif (Barron 1988 dalam Davis 1993: 39). Produk kreatif merupakan hasil proses kreatif yang muncul dari seseorang yang kreatif yang didukung oleh lingkungan yang kondusif (*press*).

Menurut Hulbeck (1945) pribadi kreatif didefinisikan sebagai “*creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in a unique and characteristic way*”. Sedangkan menurut Steinberg (1988) terdapat tiga segi dalam kreativitas. Ia menyatakan kreativitas adalah pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu inteligensi, gaya kognisi, dan kepribadian atau motivasi.

Menurut Sternberg dan Lubart (1995, dalam Sternberg & O’Hara, 1999) menyatakan bahwa ada enam elemen yang menyatu yang membentuk kreativitas, ialah :

intelegensi, pengetahuan, gaya berfikir, kepribadian, motivasi dan lingkungan. Berdasarkan *teori triachic human intelligence* dari Sternberg, memiliki tiga aspek intelegensi yang mempengaruhi kreativitas adalah : sintesis, analisis, dan kemampuan praktis. Kemampuan sintesis adalah kemampuan membangkitkan ide yang baru, berkualitas tinggi dan sesuai dengan tugas.

(Torrance 1995, 1988) kreativitas didefinisikan sebagai proses yang menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu : 1)

Memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, sesuatu yang menyimpang (*askew*). 2) Memperkirakan dan merumuskan hipotesis tentang perbedaan-perbedaan. 3) Menilai dan mengetes perkiraan (*guesses*) dan hopotesis. 4)Memperbaiki dan mengetes kembali. 5) Mengomunikasikan hasil (Torrance 1988: 47 dalam Davis 1993: 43).

Teori melandasi pengembangan kreativitas dan dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

1. “Teori Psikoanalisis, teori ini menjelaskan tentang pribadi yang kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami *traumatis*. Teori ini berkaitan dengan kreativitas dan dapat dibedakan menjadi tiga yaitu teori Freud yang menjelaskan bahwa kreatif timbul dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*), teori Ernst Kris (1900 – 1957) yang menyatakan bahwa mekanisme pertahanan regresi sering memunculkan tindakan kreatif, teori Carl Jung (1875 – 1957) percaya bahwa alam tidak sadar yang dalam hal ini ketidak sadaran kolektif memaikan perannya yang sangat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi (Utari Munandar, 1999)”.
2. “Teori Humanistik, teori ini melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi, yang meliputi teori Maslow berpendapat bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan, teori Rogers (Carl Rogers 1902 – 1987) terdapat tiga kondisi internal pribadi yang kreatif, yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi, kemampuan untuk bereksperimen (Abraham Maslow 1908 – 1970)”.
3. “Teori Czizkzentmihalyi, berpendapat bahwa ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah predisposisi genetik (*genetic predisposition*)”.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Supriadi dalam Yeni Rachmawati 2005:15). Pendekatan kreativitas terfokus pada dorongan kreatif, sosial dan lingkungan psikologi. Terdapat dua macam dorongan yaitu internal dan eksternal, menurut Amabile dkk (Colangelo dkk, 1994), kreativitas tidak hanya tergantung pada keterampilan dalam bidang dan dalam berfikir kreatif, tapi juga pada motivasi instrinsik. Pendekatan dalam kreativitas meliputi pendekatan kognisi yang berpendapat

bahwa seseorang dikatakan bertindak kreatif apabila ia mampu melakukan suatu pemecahan yang praktis.

Kreativitas mahasiswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada diri mahasiswa perlu adanya bimbingan dan latihan. Dalam studi-studi analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas, Guilford (Utami Munandar, 2012:10) membedakan antara *aptitude* dan *non-aptitude traits* yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas meliputi kelancara, kelenturan, orisinalitas dan elaborasi. Sedangkan ciri-ciri *non-aptitude* yakni kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik, dan kemandirian.

Kreativitas dalam dimensi proses, upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berpikir sehingga memunculkan ide-ide unik atau kreatif. “*Creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking*” (Munandar, 1977 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001). Utami Munandar menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). Dari pendapat diatas kreativitas sebagai sebuah proses yang terjadi didalam otak manusia dalam menemukan dan mengembangkan sebuah gagasan baru yang lebih inovatif dan variatif (divergensi berpikir).

Pengukuran-pengukuran kreativitas dapat dibedakan atas pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu: 1) analisis obyektif terhadap perilaku kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis, dan 5) tes kreativitas. Analisis Obyektif, pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya.

Metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas (Amabile dalam Dedi Supriadi, 1994: 24), karena sangat sulit mendeskripsikan kualitas produk-produk yang beragam secara matematis, untuk menilai kualitas instrinsiknya. Kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahan metode ini yaitu hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas instrinsiknya secara statistik, dan tidak mudah melukiskan kriteria suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

Inventori Kepribadian, pendekatan inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan-kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau korelat-korelat kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Alat ukurnya: Skala sikap kreatif (Munandar, 1997), Skala kepribadian kreatif (Dedi Supriadi, 1985), How do you thing ? (Davis & Subkoviak, 1975), Group inventory for finding creative talent (Rimm, 1976), Kathena-Torrance creative perception inventory (Torrance Kathena, 1976),

creative personality scale (Gough, 1979), creative assessment packet (Williams, 1980), Scales for rating the behavioral characteristics of superior students (Renzulli, 1976), creative motivation inventory (Torrance, 1963), Imagination inventory (Barber & Wilson, 1971), Creative Attitude survey (Schaefer, 1971). Alat-aalat ukur ini dapat mengidentifikasi perbedaan-perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya rendah.

Item-itemnya biasanya menggunakan forced choice (ya, tidak) atau skala likert (Sangat setuju, Setuju, ragu-ragu, dan Tidak setuju). Tes Kreativitas, tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Hasil tesnya dikonversikan ke dalam skala tertentu sehingga menghasilkan CQ (creative quotient) yang analog dengan IQ (intelligence quotient) untuk inteligensi. Terdapat beberapa tes kreativitas, yaitu: alternate uses, test of divergent thinking, creativity test for children (Guilford, 1978), Torrance test of creative thinking (Torrance, 1974), creativity assessment packet (Williams, 1980), tes kreativitas verbal (Munandar, 1977). Bentuk soal tes ini umumnya berupa gambar dan verbal. Perbedaan tes inteligensi dengan tes kreativitas, yaitu pada kriteria jawaban. Tes inteligensi menguji kemampuan berpikir memusat (konvergen), karena itu ada jawaban benar dan salah, sedangkan tes kreativitas menguji berpikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban benar atau salah.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang berasal dari diri mahasiswa untuk melakukan proses belajar, yaitu mengemukakan berbagai ide dan melahirkan sesuatu yang baru, tentunya

untuk melakukan hal tersebut, mahasiswa perlu dibimbing dan diberikan pemahaman. Dengan demikian mahasiswa dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang dimaksud pada mata kuliah penataan sanggul ini adalah hasil karya dari kreativitas mahasiswa pada saat melakukan penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*.

2.1.1.2. Mahasiswa D3 Tata Rias

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi di universitas, institut atau akademik. Mereka terdaftar mahasiswa di perguruan tinggi otomatis dapat disebut sebagai mahasiswa. Tetapi pada dasarnya makna mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah perguruan tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa. Menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang lebih luas dari sekedar masalah administratif itu sendiri.

Setiap individu yang terdaftar di perguruan tinggi disebut sebagai mahasiswa. Perguruan tinggi itu sendiri dapat berbentuk akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut, dan universitas. Batasan lain tentang mahasiswa diatur dalam undang-undang Pendidikan No. 22 tahun 1961, yaitu : pelajar di perguruan tinggi yang dapat menjadi mahasiswa adalah seseorang yang memiliki ijazah sekolah menengah atas dan peraturannya diatur dengan peraturan menteri.

Masyarakat awam melihat mahasiswa sebagai tempat dimana harapan akan suatu perubahan mereka gantungkan. Secara garis besar, ada tiga peranan mahasiswa yaitu peranan moral, peran sosial, dan intelektual. Pertama peranan moral, dalam Universitas merupakan dunia dimana setiap mahasiswa dengan bebas memilih kehidupan yang mereka mau. Disinilah dituntut suatu tanggung jawab moral terhadap diri masing-masing sebagai individu untuk dapat

menjalankan kehidupan yang bertanggung jawab dan sesuai dengan moral yang hidup dalam masyarakat.

Peranan sosial, selain tanggung jawab individu, mahasiswa juga memiliki peranan sosial. Bahwa keberadaan dan segala perbuatannya tidak hanya bermanfaat untuk dirinya sendiri tetapi juga harus membawa manfaat bagi lingkungan sekitarnya. Peranan intelektual, mahasiswa sebagai orang yang disebut-sebut sebagai insan intelek haruslah dapat mewujudkan status tersebut dalam ranah kehidupan nyata. Dalam arti menyadari betul bahwa fungsi dasar mahasiswa adalah bergelut dengan ilmu pengetahuan dan memberikan perubahan yang lebih baik dengan intelektual yang ia miliki selama menjalani pendidikan.

Program studi diploma tiga (D3) Tata Rias merupakan satu dari berbagai macam jurusan yang ada di Universitas Negeri Jakarta bertujuan menghasilkan lulusan profesional yang mampu bekerja dibidang rias, merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan lembaga usaha dibidang rias, serta melakukan eksperimen dalam mengembangkan ilmu rias, menjadi pusat unggulan nasional dibidang tata rias yang mempunyai wawasan kewirausahaan

Diadakannya program studi D3 ini agar lembaga pendidikan tinggi Tata Rias yang memiliki keunggulan kompetitif tamatannya serta pelopor dan tolak ukur bagi pengembangan pendidikan tinggi Tata Rias yang bercirikan pemenuhan kebutuhan masyarakat dan dunia usaha/industri serta kemampuan berwirausaha dalam tataran global, menghasilkan tenaga profesional dan kreatif, terampil dan adaptif yang berorientasi pada kebutuhan bidang rias mengenai perkembangan iptek dibidang industri, mengembangkan berbagai bentuk kegiatan pengabdian

kepada masyarakat dalam upaya memberdayakan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membangun budaya kewirausahaan di bidang rias.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ialah status yang diberikan kepada seseorang yang telah menyelesaikan pendidikan menengah atas dan sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yang merupakan calon intelektual yang dapat membawa perubahan yang baik dalam suatu masyarakat. Pencapaian program studi D3 tata rias ialah mampu mengaplikasikan bidang keahlian tata rias yang memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dapat menyelesaikan masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi. (Pedoman Akademik 2013/2014 Universitas Negeri Jakarta)

2.1.2. Hakikat Keterampilan Penataan Rambut Tambahan/*Hair Piece*

2.1.2.1. Keterampilan Mata Kuliah Penataan Sanggul

Keterampilan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu di dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kopetensi.

Ada tiga teknik penilaian keterampilan diantaranya :

1. Penilaian kinerja tujuannya adalah untuk mengukur capaian pembelajaran berubah keterampilan proses / hasil (produk). Penilaian ini menekankan pada kualitas proses mengerjakan atau melakukan suatu tugas atau kualitas produknya atau kedua-duanya.
2. Penilaian proyek tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuannya melalui penyelesaian

suatu tugas dalam periode atau waktu tertentu. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa KD dalam satu atau beberapa mata pelajaran. Tugas tersebut berupa rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian data, pengolahan dan penyajian data, serta pelaporan.

3. Penilaian portofolio, sampel karya siswa terbaik dari KD pada KL-4 digunakan untuk mendeskripsikan capaian kompetensi keterampilan dalam satu semester. Portofolio dapat disimpan dalam bentuk cetakan atau elektronik. Pada akhir semester kumpulan sampel karya tersebut digunakan sebagai bagian bahan untuk mendeskripsikan pencapaian keterampilan secara deskriptif. Portofolio keterampilan tidak diskor lagi dengan angka.

Elemen kompetensi dan kriteria unjuk kerjanya yaitu :

1. Melakukan persiapan kerja, terdiri dari ruangan disiapkan dengan memenuhi prinsip sanitasi dan hygiene, suasana lingkungan disiapkan dengan memenuhi prinsip, keamanan, keselamatan dan kenyamanan, prabot (kursi client, meja rias, troli) ditata dengan memenuhi efisiensi dan kepraktisan kerja, alat disiapkan sesuai kebutuhan dan ditata sesuai urutan kerja, bahan dan kosmetika disediakan sesuai dengan kebutuhan dengan keadaan bersih dan aman, diri pribadi dipersiapkan sesuai dengan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja serta mengacu etika profesional seorang penata rambut.
2. Melakukan konsultasi dan analisis, terdiri dari konsultasi dengan client dilakukan untuk mendiskusikan rencana penataan sanggul yang

diinginkan, kulit kepala dan rambut dianalisa sesuai dengan lembar acuan lembar analisa, hasil analisis dan rencana pembentukan sanggul disepakati atas dasar keinginan client dan saran yang diberikan dicatat dalam lembar analisa.

3. Menentukan desain sanggul, terdiri dari desain penataan sanggul ditentukan berdasarkan kesempatan, usia, dan karakter client serta berdasarkan hasil analisa, desain penataan dikonfirmasi pada client untuk disepakati
4. Melakukan penataan sanggul, terdiri dari penataan sanggul dilakukan berdasarkan prosedur dan teknik yang tepat dengan memperhatikan desain penataan yang telah disepakati, client dipastikan kenyamanannya selama proses penataan dengan cara menanyakan kepada pelanggan, kesesuaian hasil penataan ditanyakan pada client.
5. Memberikan saran pasca penataan, terdiri dari pelanggan diberikan saran yang tepat untuk perawatan rambut dirumah pasca penataan, produk salon dan jasa lainnya ditawarkan dengan sopan dengan client.
6. Memebersihkan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetika, yang terdiri dari area kerja dibersihkan dan diatur kembali.
7. Mampu mengaplikasikan berbagai model sanggul modern dengan rambut tambahan.
8. Mampu menata rambut dengan rapi.
9. Mampu menciptakan model sanggul modern dengan kreatif.
10. Mampu menyelesaikan rumusan permasalahan kedalam sebuah konsep desain sanggul modern.

11. Mampu mewujutkan dan mengembangkan konsep menjadi sebuah bentuk model sanggul modern.

Penataan sanggul adalah salah satu mata kuliah yang terdapat di Tata Rias D3 Universitas Negeri Jakarta, mata kuliah ini meliputi teknik membuat sanggul dari cemara, *hair piece*, teknik membuat sanggul tanpa sasakan, serta teknik memasang sanggul. Mata kuliah ini merupakan pengetahuan dan keterampilan tentang bentuk, desain dan pola yang terdapat pada penataan sanggul modern sehingga mahasiswa dapat lebih mudah dalam belajar.

Serta penataan rambut panjang tanpa sasak, penataan kepang, pilin, dan anyaman. Kompetensi yang diharapkan pada mata kuliah penataan sanggul modern adalah mahasiswa memiliki pemahaman tentang teori dan konsep-konsep penataan sanggul serta dapat melakukan keterampilan penataan sanggul sesuai perkembangan ilmu dan teknologi yang sedang berkembang.

Penataan dalam kecantikan rambut dibedakan menjadi dua yaitu dalam arti luas dan sempit. Penataan dalam arti luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat mengatur atau memperindah pribadi seseorang dalam hal penataan rambutnya. Dalam hal ini, pengaturan rambut adalah meliputi proses pencucian, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Sedangkan penataan dalam arti sempit meliputi tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas (Rostamailis : 213).

Pada umumnya tindakan ini meliputi penyisiran, penyanggulan dan penempatan berbagai jenis hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun sebagai suatu keseluruhan. Penatan rambut dapat diartikan tindakan untuk

memperindah tatanan rambut seseorang, baik menggunakan rambut sendiri, penambahan cemara, maupun dengan *hair piece* dan hiasan lainnya. Dalam penataan sanggul terdapat 2 bentuk penataan yaitu penataan yang menggunakan sasakan dan penataan tanpa menggunakan sasakan.

Secara umum penataan sanggul disebut juga penataan sanggul modern. Penataan sanggul modern adalah modifikasi dari sanggul-sanggul tradisional yang diubah menjadi bentuk yang lebih bervariasi sehingga menjadi bentuk yang cantik, elegan, menarik sesuai dengan kesempatan yang digunakan.

Penataan sanggul memiliki berbagai jenis penataan diantaranya penataan sanggul pola depan, penataan sanggul pola belakang, penataan sanggul pola puncak, penataan sanggul pola *simetris*, dan penataan sanggul pola *asimetris*. Pola penataan rambut secara modern digunakan untuk membedakan penataan rambut, ada pun pola penataannya ialah :

1. Penataan aplikasi sanggul pola depan (*front style*) adalah sanggul yang terletak pada kepala bagian depan. Titik ikatnya terletak pada bagian atas kepala, tetapi lebih maju atau lebih mengarah kedepan. Dimana bagian yang menjadi pusat perhatian terletak pada bagian depan atau garis rambut, namun letak sanggul ini tidak boleh terlalu didepan hingga menutupi alis.



Gambar 2.1. Contoh Penataan Rambut Depan (*front style*)
Sumber : buku seni kreasi sanggul tanpa sasak glamour andiyanto
salon oleh : Debbie S. Suryawan

2. Penataan aplikasi sanggul pola atas (*top style*) adalah sanggul yang terletak pada kepala bagian atas atau *crown*. Titik ikatan dan titik perhatian sanggul berada tepat diatas puncak kepala.



Gambar 2.2 Contoh Penataan Rambut Atas (*top style*)
Sumber : buku sanggul gala untuk kebaya modifikasi andiyanto
salon oleh : Debbie S. Suryawan

3. Penataan aplikasi pola belakang (*back mess*) adalah sanggul yang terletak didaerah belakang kepala dengan menitik beratkan pada bagian belakang kepala.



Gambar 2.3 Contoh Penataan Rambut Belakang (*back mess*)
Sumber : buku sanggul gala untuk kebaya modifikasi andiyanto salon
oleh : Debbie S. Suryawan

4. Penataan aplikasi sanggul pola seimbang (*simetris*) adalah sanggul yang penataanya seimbang antara kanan dan kiri.



Gambar 2.4 Contoh Penataan Rambut seimbang (*simetris*)
 Sumber: buku sanggul gala untuk kebaya modifikasi andiyanto
 salon oleh : Debbie S. Suryawan

5. Sedangkan penataan aplikasi sanggul pola tidak seimbang (*asimetris*)
 adalah sanggul yang penataanya tidak seimbang antara kanan dan kiri.



Gambar 2.5 Contoh Penataan Rambut tidak seimbang
 (*asimetris*)
 Sumber : buku sanggul gala glamor andiyanto salon oleh :
 Debbie S. Suryawan

Setelah memahami kelima penataan pola sanggul, maka pendekatan dalam penatan sanggul akan lebih mudah. Dalam menata rambut, pola penataan rambut dapat dikombinasikan dengan beberapa pola pokok, sehingga dapat memperluas ide kreativitas dalam membuat penataan sanggul dan tentunya tidak

luput dari segi artistik atau keindahan sanggul tersebut. Didalam penataan sanggul kreatif terdapat dua macam teknik penataan, yaitu :

a. Teknik penataan sanggul dengan sasakan

Teknik menyasak dapat mempengaruhi hasil dari sebuah penataan. Apabila sewaktu melakukan penyasakan teknik sasakan yang dilakukan tidak benar, maka sewaktu merapihkan sasakan hasil sasakan tidak akan licin atau rapih, tetapi sebaliknya apabila pada penyasakan teknik yang digunakan tepat, maka sasakan yang dihasilkan pun akan bagus. Untuk mendapatkan sasakan yang bagus dan rapih, faktor yang harus diperhatikan, yaitu :

1) Posisi tangan pada waktu menyasak



Gambar 2.6 Contoh Menyasak

Sumber : <https://citra-keraton.blogspot.co.id/>

2) Cara memegang rambut dan posisi melaksanakan penyasakan

b. Teknik penataan sanggul tanpa sasakan adalah penataan rambut yang tidak menggunakan sasakan. Penataan rambut ini terdiri dari berbagai macam bentuk diantaranya :

1) Teknik *Roller* (melingkar/menggulung)

Dapat diartikan dengan melingkar/menggulung, pembuatannya dilakukan dengan cara menggulung dan melingkar hingga menyerupai gulungan



Gambar 2.7 Contoh Teknik Roller

Sumber : <https://www.pinterest.com/oktavianasitinj/hair-do/>

2) Teknik puntiran

Teknik puntiran adalah istilah lain dari bentuk putaran yang dikaitkan, dililitkan hingga rambut menyerupai stupa.



Gambar 2.8 Contoh Teknik Puntiran

Sumber : buku sanggul gala untuk kebaya modifikasi andiyanto salon oleh : Debbie S. Suryawan

3) Teknik Ekor Ikan/*Overlap*

Penataan rambut ini adalah penataan yang ditata selapis demi selapis dan tumpang tindih seperti sisik ikan.



Gambar 2.9 Contoh Teknik Ekor Ikan/*Overlap*
 Sumber : <https://www.princesshairstyle.com/2010/10/gairstyle-design-by.html>

- 4) Teknik Pengelabangan/Kepang dapat dibagi menjadi dua yaitu : kelabang keluar (kelabang timbul) dan kelabang kedalam (kelabang datar).



Gambar 2.10 Contoh Teknik Pengelabangan
 Sumber : *Liberte ' the Book Of Style 2015* oleh : Rudi Hadisuwarno (2015)

Penataan rambut artistik merupakan penataan rambut yang tidak jauh berbeda dengan penataan sanggul *up-style*, pada penataan rambut artistik ini bisa ditambahkan dengan pewarnaan, rambut-rambut tambahan dan pemasangan

aksesoris rambut yang lebih mewah dan terkesan gelamor. Penataan rambut artistik sering digunakan untuk rias wajah khusus seperti rias fantasi, rias karakter, dan rias panggung. Untuk itu penataan rambut artistik ini bisa dibuat sesuai dengan tema riasan yang akan ditampilkan. Adapun faktor yang dilihat dalam melakukan penataan sanggul yakni kecermatan menata sanggul, ketelatenan menata sanggul, kreatifitas menata sanggul, kecepatan menata sanggul serta kerapihan menata sanggul.

2.1.2.2. Penataan Sanggul dengan Rambut Tambahan / *Hair Piece*

Pembelajaran penataan sanggul merupakan kegiatan belajar motorik yang menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya. Agar dapat terlihat perkembangannya maka diperlukan suatu penilaian hasil akhir seorang peserta didik. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran, pengukuran hasil belajar dimaksud untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku mahasiswa melaksanakan proses pembelajar.

Hasil Pembelajaran mata kuliah penataan sanggul adalah total nilai hasil belajar sebagai prestasi belajar berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan intruksional yang telah ditempuh melalui kegiatan belajar. Dalam mata kuliah penataan sanggul aspek penilaian mengacu kepada penilaian uji kompetensi yang meliputi persiapan kerja, proses kerja, sikap kerja, hasil kerja, serta waktu pengerjaan.

Sejarah *Hair Piece* dan *Wig*, *Hair piece* ialah rambut tambahan yang diberi dasar berbentuk bulat seperti tatakan gelas agak kecil, yang dibuat dari kain, kadang-kadang berbentuk *oval* atau bulat kecil. Rambut tambahan(palsu)

tersebut bisa dibentuk bermacam-macam sanggul yang dikenal oleh semua ibu-ibu sebagai sanggul tempel. Tidak hanya dipakai oleh ibu-ibu, akan tetapi pada zaman sekarang ini sudah banyak pula remaja putri yang menggunakan *hair piece* atau rambut tambahan ini sebagai penunjang penampilannya.

Selain *hair piece* ada juga rambut tambahan yang biasa untuk dipasang lepas yang disebut *wig*. *Wig* dapat berbentuk *full wig* dan *half wig*. *Half wig* adalah rambut palsu dengan bentuk setengah kepala jadi dasar (kopnya). Biasanya *half-wig* dipakai oleh wanita-wanita untuk menambah rambutnya yang kelihatan tipis, selain itu juga untuk menutup kebotakan dan mengikuti mode. Sedangkan *full wig* adalah rambut palsu dengan tatakan dasar satu kepala sehingga bila dipakai, rambut aslinya tidak terlihat. Seiring dengan hal di atas maka istilah *wig* adalah berasal dari kata *periwig*, yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sejak dahulu kala, *wig* juga digunakan untuk keperluan seremonial, sebagai identitas profesi, untuk keperluan panggung, untuk penyamaran diri dan untuk meningkatkan penampilan.

Sebagai pelindung kepala dari sengatan terik matahari, sebagai penghias dan lambang status sosial. *Wig* sudah digunakan sejak zaman Mesir Purba sekitar 4000 tahun lalu. Hal tersebut di atas disebabkan oleh keperluan keagamaan, panasnya udara, dan pertimbangan kebersihan, pria dan wanita Mesir Purba memiliki kebiasaan mencukur bersih rambut kepalanya namun kita juga mengetahui bahwa dikalangan para bangsawannya, bangsa Mesir Purba memiliki rasa estetika yang tinggi. Dengan memakai *wig* atau *periwig*, yaitu bentuk *wig* dengan panjang rambut di bawah bahu, kebutuhan kesehatan, identitas status sosial, dan kesempurnaan penampilan sekaligus terpenuhi.

Di zaman itu, *wig* banyak dibuat dari serat daun palma, dari bulu binatang dan dari rambut manusia. Dikalangan kaum berada, *wig* dihiasi dengan untaian emas dan permata. Makin besar ukuran *wig* dan makin mahal bahan pembuatannya, makin tinggi status sosial pemakainya. Hanya para pendeta dan para budak yang dilarang memakai *wig*. Pada mulanya, para pembuat *wig* tidak berusaha menciptakan *wig* yang menyerupai rambut asli manusia. Baru pada akhir abad XVI, *wig* mulai mendapat bentuk yang lebih mengarah kepada keindahan penampilan. Ketika Raja Perancis Louis XIII yang mengalami kebotakan naik tahta, *wig* mulai banyak digunakan di istana.

Terlebih lagi ketika putranya Louis XIV naik tahta ditahun 1643 dan juga mengalami kebotakan, maka pemakaian *wig* seakan memasuki zaman keemasannya. Louis XIV memiliki begitu banyak *wig* dan dipakainya setiap saat berada diluar kamar tidurnya. Ia memakai *wig* khusus untuk bangun tidur, *wig* untuk misa, *wig* sehabis makan siang, *wig* sehabis makan malam, *wig* untuk berburu dan seterusnya. Sehingga orang berkata, bahwa sepanjang hidupnya, Louis XIV tidak pernah terlihat tanpa mengenakan *wig*. Meskipun *wig* juga sudah digunakan di beberapa negara Eropa, bahkan sebuah *wig* dengan variasi rumit pernah ditemukan di tempat pemakaman zaman tembaga di Denmark (1500-800 SM), namun kedudukan Perancis sebagai pusat kegiatan diplomatik dan perkembangan mode zaman itu, memberi pengaruh besar bagi popularitas pemakaian *wig* dinegara-negara Eropa lainnya.

Bahan Pembuatan *Hair Piece* dan *Wig*, pembuatan *hair piece* dan *wig* tersebut terdiri atas beberapa bagian. *Hair Piece* dan *Wig* yang dibuat dari rambut manusia harganya paling mahal. Pada umumnya rambut berasal dari

Eropa dan dari Asia. Untuk menandai bahan *wig* tersebut terbuat dari rambut manusia maka dapat dibakar sedikit helainya, maka akan timbul bau khas karena rambut manusia terdiri dari keratin dan protein. Asal rambut juga menentukan kualitas dan harganya.

Rambut Eropa, memiliki kualitas terbaik, mempunyai tekstur yang halus, sedang dan kasar, dari segi warna dapat diperoleh warna pirang, merah, kelabu dan putih, baik warna asli maupun warna buatan. Para wanita Itali sering menjual rambutnya untuk pembayaran Dauri (mas kawin), rambut para wanita tersebut memiliki kualitas paling prima karena rambut mereka tidak pernah dikeriting, disasak, maupun diwarnai, mereka juga sering memakai kerudung untuk melindungi rambut dari kerusakan akibat radiasi sinar ultra violet dan matahari. Rambut Asia, umumnya berasal dari Indonesia, Korea, China, Jepang dan India, tekstur rambut lebih kasar, tetapi lebih kuat, sementara dari segi warna umumnya hitam dan coklat kehitaman. Tetapi warna lain dapat diperoleh sebagai warna buatan. Harga rambut Asia lebih murah, karena persediannya banyak.

Asal Rambut, asal rambut ikut menentukan kualitas rambut dan harganya karena diperoleh dengan menggunting langsung dari pemiliknya, berkualitas terbaik dan harganya paling mahal. Sedangkan untuk rambut yang rontok dan harganya lebih murah dibanding rambut hasil potongan rambut sintetis. Rambut sintetis dipandang lebih unggul dari pada rambut manusia. Rambut sintetis banyak dibuat dari bahan *modacrilic*, *dynel*, *kane-kalon*, *alura* dan *venicelon*, warna dan bentuk rambut banyak macamnya, harga lebih murah, perawatan juga mudah dilakukan. Rambut Hewan, rambut hewan umumnya berasal dari rambut biri-biri, rambut yak, sejenis lembu yang hidup di daerah

Mongolia, dan rambut domba angora. Harganya paling murah, teksturnya kasar dan sering digunakan untuk pentas panggung.

Manfaat *Hair Piece* dan *Wig* pemakaian *hair piece* dan *wig* banyak digemari, terutama pada zaman sekarang ini, karena *hair piece* dan *wig* mempunyai beberapa manfaat :

1. Menghemat waktu, dikota-kota besar yang sebagian besar penduduknya selalu harus berpacu dengan waktu, pemakaian *hair piece* dan *wig* yang sudah ditata sebelumnya, memungkinkan pemiliknya dengan cepat merapikan penampilan dirinya, tanpa harus mengadakan waktu berkunjung ke salon kecantikan.
2. Mengkoreksi, tidak semua dari manusia itu memiliki bentuk kepala dan bentuk wajah yang ideal. Dengan menggunakan *hair piece* atau *wig*, koreksi bentuk kepala dan bentuk wajah dapat sekaligus dilakukan.
3. Menyembunyikan, menggunakan *hair piece* akan sangat bermanfaat untuk menyembunyikan ketipisan rambut kepala didaerah tertentu, merupakan solusi yang banyak dilakukan kaum wanita. Sedangkan menggunakan *wig* adalah sebagai penutup kebotakan akibat pembedahan maupun akibat perawatan kemoterapi, merupakan cara terbaik mengatasi kebotakan.
4. Mengikuti mode, setiap saat *hair piece* dan *wig* dapat ditata mengikuti mode tata rambut terbaru. Namun pemakaiannya, perlu selalu disesuaikan dengan ciri kepribadian dan rasa kepantasan diri

sendiri, sehingga tidak menimbulkan kejanggalan bagi diri sendiri maupun bagi mereka yang berada disekelilingnya.

Memilih *Hair Piece* dan *Wig* agar penampilan dan kesehatan selalu dalam kondisi yang segar, maka sebelum memakai *hair piece* dan *wig* sebaiknya dipilih secara tepat dan cermat. Ada beberapa cara dalam memilih *hair piece* dan *wig* :

- a. Pilihlah yang warnanya sama dengan warna rambut anda, namun ini tidak mutlak, disesuaikan dengan *trend* yang berkembang dan warna yang serasi.
- b. Pilihlah warna *wig* yang masih serasi dengan warna kulit anda.
- c. Pilihlah *wig* yang berventilasi, nyaman dipakai dan tidak terasa berat.
- d. Jika *hair piece* atau *wig* terbuat dari bahan sintetis, hindari bahan *fiber* yang mengkilap, terutama ditempatkan di bawah sinar terang.
- e. Hindari bahan *fiber* yang kasar, kemungkinan harganya murah.
- f. Hindari *hair piece* atau *wig* yang bahan *fiber* menimbulkan arus listrik statis, sehingga rambut *hair piece* atau *wig* beterbangan jika disikat.
- g. Periksa apakah dasar *hair piece* dan *wig* terjahit kuat dan pinggiran *wig* terbuat dari bahan yang halus, elastis dan kuat.
- h. jika terbuat dari rambut asli, bila dibakar akan menggumpal kecil dan berbau khas, dan bila bahan *sintetis*, hasil pembakarannya akan menjadi abu biasa.

Pemakaian *hair piece* dilakukan dengan menjepitkan *hair piece* di sanggul atau untaian rambut sebagai tambahan sementara, pada pemakaian *wig* yang tidak

berponi, perlu diusahakan agar garis rambut di daerah dahi masih sedikit terlihat atau ditarik sedikit keluar, sehingga keberadaan *wig* tampak wajar. Sebelum memakai *wig*, rambut asli dimasukan kedalam jala rambut khusus dan diikat dibagian belakang, setelah itu *wig*. Berikut adalah cara menggunakan *wig* dengan baik dan benar

- a. Pegang sisi depan lingkaran dasar *wig* dengan tangan kanan dan pegang sisi belakang lingkaran *wig* dengan tangan kiri, lalu tarik kedua sisi dasar lingkaran *wig* dengan tangan kiri, lalu tarik kedua sisi dasar lingkaran *wig* dengan kedua tangan dan tempatkan *wig* dikepala.



Gambar 2.11 Contoh Memegang *Wig*
Sumber : Kusumadewi (2003)

- b. Tahan bagian depan *wig* dengan tangan kanan, sementara tangan kiri memasukan *wig* perlahan lahan dikepala.



Gambar 2.12 Contoh Cara Menahan *Wig*
Sumber : Kusumadewi (2003)

- c. Gunakan kedua tangan untuk memperbaiki kedudukan bagian belakang *wig* dikepala.



Gambar 2.13 Contoh Menggunakan Tangan
Sumber : Kusumadewi (2003)

- d. Lalu gunakan kedua tangan untuk memasukan *wig* perlahan-lahan dikepala.



Gambar 2.14 Contoh Memasukan *Wig*
Sumber : Kusumadewi (2003)

- e. Gunakan sisir dan rapihkan bagian depan sampai kiri-kanan dan bagian belakang *wig*.



Gambar 2.15 Contoh Cara Merapihkan *Wig*
Sumber : Kusumadewi (2003)

- f. Tinjau kembali posisi *wig* dan bentuk rambut dari semua sisinya secara keseluruhan.



Gambar 2.16 Cara Mengontrol Pemasangan Wig
Sumber : Kusumadewi (2003)

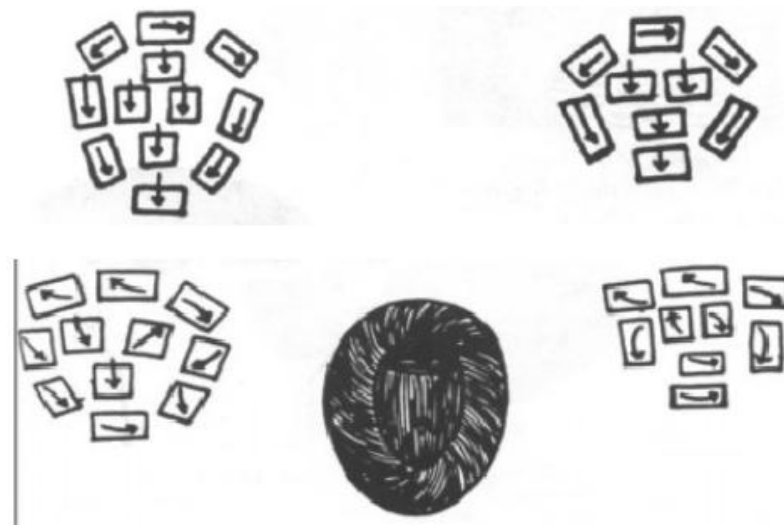
Agar *hair piece* awet dan tidak rontok, maka sangat perlu mengetahui bagaimana cara mencuci *hair piece*, yaitu :

1. Sebelum *hair piece* dicuci, terlebih dahulu disikat sampai licin dan bekas-bekas sasaknya diturunkan semuanya.
2. Kemudian ambil papan cucian untuk mencuci pakaian lalu *hair piece* tersebut letakkan lurus/rambutnya dalam keadaan lurus, sediakan sikat untuk cuci rambut dan beri shampo perlahan lalu disiram dengan air bersih, rambut jangan sampai kusut, dan rambut ini harus tetap lurus letaknya, lalu berilah shampo dan cuci dengan bantuan sikat. Dengan cara menyikat dimulai dari atas kearah bawah lalu *hair piece* tersebut dibalik kemudian berikan shampo lagi. Setelah itu dibasuh dengan air lagi sampai bersih.
3. *Hair piece* dikeringkan dengan handuk, kemudian letakkan di atas kepala rotan dan dikaitkan dengan harnal agar tidak lepas.

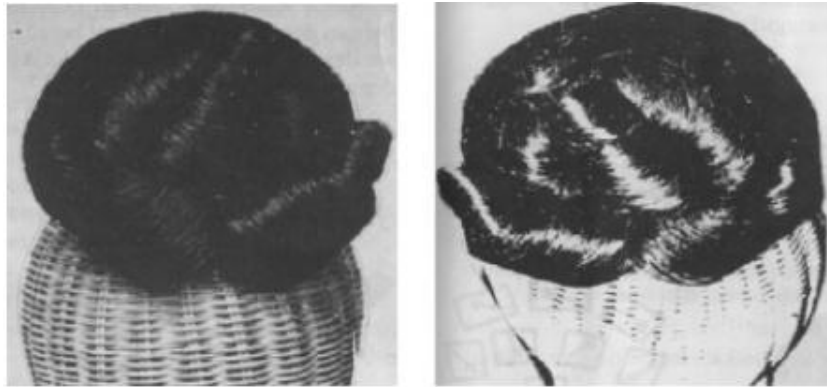
Hair piece bisa dibentuk berbagai macam model tergantung dari ketebalan *hair piece*, karena *hair piece* ini ada yang tebal dan ada yang tipis,

ukurannya pun bermacam-macam. Dari berbagai macam bentuk *hair piece* dan ukurannya, akan dapat lebih leluasa dalam membentuk berbagai macam bentuk model sanggul, tinggal penata rambut hanya menyesuaikan dengan bentuk wajah dan usia sipemakai. *Hair piece* ini bisa dibentuk sebelum ditempelkan pada kepala, ada juga yang dipasangkan dulu ke kepala, baru dibentuk sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

Hair piece dapat dibentuk seperti sanggul nasional dan sanggul modern dengan bermacam-macam bentuk/model. Sementara warna dari *hair piece* ini dapat disesuaikan dengan *trend* yang berkembang, seperti rambut hitam dengan sentuhan rambut merah, coklat muda dan warna-warna *kontras* (kuning, perak/silver dan lain-lain). Disamping itu dapat memilih bentuk *hair piece* yang ikal dan tekstur rambut yang halus. Beberapa cara membentuk *hair piece* :



Gambar 2.17 Cara Membentuk *Hair Piece*
Sumber : S. Chitrawati (1993)



Gambar 2.18 Contoh Hasil *Hair Piece*
Sumber : S. Chitrawati (1993)

Full wig pertama kali dibuat oleh negara-negara Barat. Kemudian berkembang keseluruh dunia. *Full wig* sangat praktis karena dapat dipasang sendiri, tidak perlu ke salon, juga prakti mengikuti mode. *Full wig* terbuat dari rambut asli atau rambut *synthetic*. Selain itu bisa untuk rambut asli dapat dirawat dengan cara dicuci dengan shampo biasa, bisa diatur, bisa dikeringkan dengan *droug cape*, boleh dicat, bisa pula dikeringkan dengan cara dijemur. Sedangkan rambut sintetis terbuat dari campuran antara nilon dengan plastik. Perawatan untuk sintetis dengan cara mencuci dengan menggunakan shampo khusus untuk rambut sintetis, tidak boleh dikeringkan di dalam ruangan saja, tidak boleh dicat, bila memakai *hair spray* haruslah yang khusus untuk rambut sintetis.

Penataan sanggul yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah penataan sanggul modern yang sesuai dengan rencana pembelajaran di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Teknik Program Studi Tata Rias (D3). Dengan bobot 3 SKS, 1 SKS terhitung 50 menit yang jumlah pertemuan tatap muka sebanyak 16 kali atau 150 menit setiap praktik. Dosen yang mengajar ialah Dra Mari Okatini, M.KM dengan jadwal kuliah jumat jam 8.00 – 12.00 digedung H Ruang 307 periode kuliah September sampai dengan Desember 2017.

Tujuan pembelajaran praktik ini agar mahasiswa memiliki pemahaman tentang teori atau konsep-konsep penataan sanggul serta dapat melakukan keterampilan penataan sanggul sesuai perkembangan ilmu dan teknologi yang sedang berkembang. Deskripsi pada mata kuliah penataan sanggul ini ialah agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan, dalam mata kuliah ini meliputi perkembangan sanggul, teknik membuat sanggul dari cemara, *hair piece*, serta teknik memasang sanggul. Serta penataan rambut panjang tanpa sasak, penataan keping pilin dan anyaman. Metode penilaiannya mencakup tingkat penguasaan seperti A (80-100% sangat baik), B (70-79% baik), C (60-69% cukup), D (55-59% kurang), E(<55% tidak lulus).

Aspek-aspek yang akan dinilai untuk menentukan nilai akhir dalam perkuliahan ini adalah tugas membuat makalah 10%, praktek harian 20%, ujian tengah semester 25%, ujian akhir semester 35%, quis 10%. Pencapaian pembelajaran yang harus dilakukan mahasiswa pada mata kuliah ini adalah menjelaskan tentang sejarah perkembangan penataan rambut dan sanggul, mengidentifikasi peralatan dan bahan yang dapat dipergunakan untuk penataan rambut dan sanggul, menganalisis bentuk wajah sesuai dengan model penataan rambut dan sanggul, menjelaskan tentang rambut palsu seperti cemara dan *hairpiece*, melakukan penataan sanggul modern, serta melakukan penataan keping dan pilin dengan pembuatan aneka sanggul modern sesuai dengan kesempatannya.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Santi Elisa dalam penelitiannya yang berjudul “ Hubungan Kreativitas Siswa Dengan Hasil Belajar Praktik Pada Mata Pelajaran Penataan Sanggul Kreatif “ hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat hubungan positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar praktik penataan sanggul kreatif pada siswa SMK Negeri 3 Bogor. Kreativitas tidak memiliki hubungan yang sempurna dengan hasil belajar dan kontribusi yang diberikan sebesar 64%. Hal ini menjukan bahwa masih ada faktor lain yang mempengaruhi atau yang memiliki hubungan dengan hasil belajar sebesar 36%. Dengan demikian, semakin tinggi kreativitas siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai siswa. Siswa yang telah selesai mempelajari penataan sanggul kreatif diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan sesuai dengan pelajaran yang diperoleh disekolah maupun pada dunia industri sehingga mendapat kreatifitas siswa.
2. Ika Puspitarini dalam penelitiannya yang berjudul “ Hubungan Kreativitas Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Tata Rias Fantasi Pada Program Studi Tata Rias Universitas Negeri Jakarta”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan nilai kolerasi sebesar 0,522, $t_{hitung} 3,97 > t_{tabel} 1,70$ dan nilai koefisien determinan sebesar 27,23% hal tersebut menjelaskan bahwa ternyata kreativitas mahasiswa yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran rias fantasi.

2.3. Kerangka Berfikir

Kreativitas adalah kemampuan yang berasal pribadi mahasiswa untuk melakukan sesuatu selama proses belajar, yaitu mengemukakan berbagai ide dan

melahirkan sesuatu yang baru, tentunya untuk melakukan hal tersebut, mahasiswa perlu dibimbing dan diberikan pemahaman. Dengan demikian mahasiswa dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang dimaksud pada mata kuliah penataan sanggul ini adalah hasil karya dari kreativitas mahasiswa pada saat melakukan penataan sanggul modern.

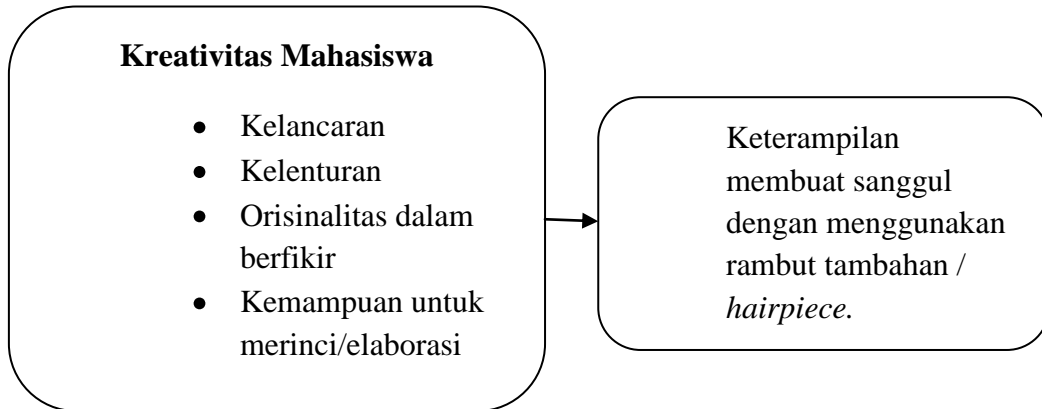
Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta jurusan Tata Rias D3 harus memiliki ciri dari kreativitas yaitu dorongan ingin tahu besar, mempunyai rasa keindahan, daya imajinasi kuat, senang mencoba hal-hal baru dan dapat bekerja sendiri. Dimana hal tersebut dapat menunjang karir didunia industri nantinya setelah lulus dari Universitas ini, sehingga mahasiswa diharapkan mendapatkan pekerjaan yang baik serta juga layak. Kreativitas dapat dikembangkan melalui praktik-praktik, terutama pada mata pelajaran penataan sanggul modern. Mahasiswa Tata Rias D3 harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam membuat penataan sanggul modern sehingga mahasiswa dapat mengembangkan dan membuat kreasi-kreasi penataan sanggul yang telah ada sebelumnya.

Pencapaian pembelajaran yang diharapkan pada mata kuliah penataan sanggul modern adalah mahasiswa dapat menjelaskan perkembangan penataan rambut dan sanggul modern serta dapat mengidentifikasikan pralatan, lenan, kosmetik untuk penataan rambut dan sanggul modern. Pendekatan pada kreativitas terfokus pada dorongan kreatif, sosial dan lingkungan psikologi. Terdapat dua macam dorongan yaitu *internal* (dari diri sendiri) dan *eksternal* (lingkungan sosial dan psikologis). Pendekatan terhadap kreativitas mencakup pendekatan kognisi, kepribadian, psikologi sosial, dan pendekatan sistem) Kreativitas sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa karena dengan

berkreasi mahasiswa dapat menjadi fleksibel dalam berfikir, serta mampu menyelesaikan masalah yang timbul dan mampu melahirkan gagasan-gagasan baru sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajarannya.

Kreativitas tidak bisa dikembangkan apabila kurangnya latihan-latihan dalam menyanggul, karena semakin banyak praktik yang dilakukan, maka dapat memacu peningkatan kreativitas yang tinggi, sehingga praktik yang didapatkan diuniversitas akan menjadi lebih baik. Dalam mengukur hasil belajar, cara yang dapat digunakan yaitu dengan penilaian unjuk kerja (performance). Sedangkan alat yang digunakan untuk melakukan penilaian yaitu berupa lembar pengamatan (lembar observasi), yang didalamnya memiliki beberapa aspek yang meliputi persiapan kerja, proses kerja, sikap bekerja, hasil kerja dan waktu.

Bagan 2.19
Bagan Kerangka Berfikir
Pengaruh kreativitas mahasiswa dengan keterampilan dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan/*hair piece*



2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjelasan kerangka berfikir teori diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian, bahwa terdapat pengaruh antara kreativitas Mahasiswa Tata Rias D3 terhadap keterampilan dalam membuat sanggul menggunakan rambut tambahan/*hair piece*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas yaitu pengaruh kreativitas mahasiswa Tata Rias D3 Universitas Negeri Jakarta dengan keterampilan dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas mahasiswa terhadap keterampilan dalam membuat sanggul dengan menggunakan rambut tambahan / *hair piece* di program studi D3 Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Teknik, Program Studi D3 Tata Rias yang berlokasi di Jl. Pemuda, Jakarta Timur, dan berlangsung dari bulan Desember 2017 sampai dengan bulan Januari 2018.

3.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Azwar mengatakan bahwa penelitian kuantitatif menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika.

3.4. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.(Ari Kunto 2013 : 173)
Populasi penelitian ini adalah mahasiswa D3 Tata Rias Universitas Negeri

Jakarta. Sampel penelitian sebanyak 72 mahasiswa D3 Tata Rias yang sedang mengikuti mata kuliah penataan sanggul dengan menggunakan rambut tambahan/*hair piece* pada semester 107.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan sumber primer. Sumber primer adalah sumber data yang diperoleh dengan menyebarkan pertanyaan kepada responden secara langsung. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik angket (kuesioner) yang harus diisi oleh responden.

3.5.1 Instrumen Variabel X (Kreativitas)

Penelitian ini untuk mengetahui kreativitas mahasiswa D3 tata rias Universitas Negeri Jakarta. Kuisisioner penelitian disusun dengan cara mengajukan pertanyaan atau pernyataan yang disusun menurut indikator-indikator penelitian yang diperoleh dari pengembangan kajian teori.

Penyusunan kuisisioner menggunakan Skala Likert. Dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menyusun instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiono, 2010:134). Pernyataan yang dibuat mengacu pada kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 3.1.

Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Mahasiswa

Variabel Penelitian	Aspek	Sub Indikator	Nomor Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Kreativitas Mahasiswa	Kelancaran	1. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan. 2. Mandiri dalam melakukan penataan sanggul.	1 3	2 4	4
	Kelenturan	1. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi. 2. Mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. 3. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda.	5,7 9,11	6,8 10, 12	8
	Orisinalitas	1. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik. 2. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri. 3. Mempunyai kemauan keras untuk melaksanakan penataan sanggul.	13 15, 17	14 16, 18 19	7
	Elaborasi	1. Mengembangkan gagasan orang lain. 2. Mencari cara atau metode secara praktis. 3. Memeriksa / mengkoreksi hasil pekerjaan penataan sanggul dengan teliti. 4. Mampu bertanya secara agresif.	20 22,24 26, 27 28	21 23, 25	9
Total					28

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuisisioner dengan aspek penilaian kreativitas yang terdiri dari kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berfikir, dan kemampuan untuk merinci / elaborasi.

Serta lembar penilaian keterampilan dalam proses praktek belajar yang dilakukan mahasiswa akan dinilai melalui lembar kuisioner penataan sanggul yang diberikan oleh peneliti.

Kreativitas diukur dengan skala Likert yaitu merupakan sejumlah pernyataan positif dan negatif mengenai suatu objek sikap yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yang bernilai 1 sampai 5 sesuai dengan tingkat jawabannya. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut

Tabel 3.2.

Skala Penilaian untuk Kreativitas

Alternatif Jawaban	Bobot Skor (+)	Bobot Skor (-)
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-Kadang (KD)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

1. Uji Validitas

Menurut Ari Kunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid bila mampu mengukur apa yang diinginkan serta mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu diuji cobakan kepada 16 orang responden diluar sampel. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis butir, untuk

menguji validitas setiap butir maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang dengan nilai X dan skor total dipandang dengan nilai Y. Selanjutnya hasil uji coba ini dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Sugiyono (2010: 356) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah sampel

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

$\sum x^2$ = kuadrat dari x

$\sum y^2$ = kuadrat dari y

Hasil dari analisis ini dikonsultasikan dengan (r tabel) yaitu pada taraf signifikan 5%. Pernyataan dikatakan valid jika koefisien korelasi yang diperoleh (r hitung) lebih besar atau sama dengan angka koefisien korelasi pada (r tabel). Sebaliknya, jika (r hitung) lebih kecil daripada (r tabel) maka butir soal tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap

kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Perhitungan reabilitas dilakukan dengan SPSS 21.0 dengan rumus *Alpha Cronbach*. Seperti berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reabilitas instrumen

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varian butir

σt = varians total

Koefesien reabilitas instrumen diperoleh dari perhitungan koefesien *Alpha Cronbach*. Dengan pengambilan keputusan uji reabilitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika Cronbach Alpha > 0.60, maka kuesioner yang diuji reliabel.
- b. Jika Cronbach Alpha < 0.60, maka kuesioner yang diuji tidak reliabel.

3. Hasil Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka jumlah butir soal valid untuk variabel kreativitas adalah sebanyak 28 butir soal, sedangkan 30 butir soal lain drop. Reliabilitas untuk instrument variabel kreativitas adalah sebesar 0,766 yang artinya reliabilitas untuk instrumen

kinerja tinggi (proses perhitungan pada lampiran halaman). Tabel interpretasi nilai reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3
Interpretasi Nilai Reliabilitas

Besarnya Nilai R	Interpretasi
0.00 – 0.199	Sangat tidak andal
0.20 – 0.399	Tidak andal
0.40 – 0.599	Kurang andal
0.60 – 0.799	Andal
0.80 – 1.00	Sangat Andal

3.5.2. Instrumen Variabel Y (keterampilan)

Penelitian ini untuk mengetahui keterampilan mahasiswa D3 tata rias Universitas Negeri Jakarta. Kuisisioner penelitian disusun dengan cara mengajukan pertanyaan atau pernyataan yang disusun menurut indikator-indikator penelitian yang diperoleh dari pengembangan kajian teori.

Penyusunan kuisisioner menggunakan Skala Likert. Dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menyusun instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiono, 2010:134). Pernyataan yang dibuat mengacu pada keterampilan mahasiswa D3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

1. Definisi Konseptual

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari persentuan panca indera terhadap objek tertentu dari proses melihat, mendengarkan, merasakan dan berfikir yang menjadi dasar manusia (Standar Kopetensi Nasional).

2. Definisi Operasional

Pengetahuan diukur berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang mencakup indikator pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi dan analisis. Pada penelitian ini hasilnya ditunjukkan oleh skor yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh mahasiswa dan dinyatakan dalam skala likert yang telah dimodifikasi. Dengan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator variabel tersebut dijadikan titik tolak acuan untuk menyusun butir-butir instrumen yang berupa pernyataan (Sugiono, 2013 : 60)

Tabel 3.4.

Lembar Penilaian Keterampilan Mahasiswa

Variabel Penelitian	Aspek	Sub Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
Keterampilan Mahasiswa	1. Melakukan persiapan kerja	1. Rungan disiapkan dengan memenuhi prinsip sanitasi dan hygiene, suasana lingkungan disiapkan dengan memenuhi prinsip, keamanan, keselamatan dan kenyamanan 2. Rabot (kursi client, meja rias, troli) ditata dengan memenuhi efesiensi dan kepraktisan kerja, 3. Alat disiapkan sesuai kebutuhan dan ditata sesuai urutan kerja, bahan dan kosmetika disediakan sesuai dengan kebutuhan dengan keadaan bersih dan aman 4. Diri pribadi dipersiapkan sesuai dengan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja serta mengacu etika profesional seorang penata					

		rambut.					
	Melakukan konsultasi dan analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi dengan client dilakukan untuk mendiskusikan rencana penataan sanggul yang diinginkan 2. Kulit kepala dan rambut dianalisa sesuai dengan lembar acuan lembar analisis 3. Hasil analisis dan rencana pembentukan sanggul disepakati atas dasar keinginan client dan saran yang diberikan dicatat dalam lembar analisa. 					
	Menentukan desain sanggul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain penataan sanggul ditentukan berdasarkan kesempatan, usia, dan karakter client serta berdasarkan hasil analisa 2. Desain penataan dikonfirmasi pada client untuk disepakati 					
	Melakukan penataan sanggul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penataan sanggul dilakukan berdasarkan prosedur dan teknik yang tepat dengan memperhatikan desain penataan yang telah disepakati 2. Client dipastikan kenyamananya selama proses penataan dengan cara menanyakan kepada pelanggan 3. Kesesuaian hasil penataan ditanyakan pada client. 					
	Memberikan saran pasca penataan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelanggan diberikan saran yang tepat untuk perawatan rambut dirumah pasca penataan 2. Produk salon dan jasa lainnya ditawarkan dengan sopan dengan client 					

	Membersihkan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetik	1. Memebersihkan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetika, yang terdiri dari area kerja dibersihkan dan diatur kembali.					
--	------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

Keterampilan diukur dengan skala Likert yaitu merupakan sejumlah pernyataan mengenai suatu objek sikap yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yang benilai 1 sampai 5 sesuai dengan tingkat jawabannya. Alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut

Tabel 3.5.

Skala Penilaian untuk Keterampilan Mahasiswa

Alternatif Jawaban	Bobot Skor (+)	Bobot Skor (-)
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-Kadang (KD)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

1. Uji Validitas

Menurut Ari Kunto (2013: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid bila mampu mengukur apa yang diinginkan serta mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Sebelum instrumen digunakan

terlebih dahulu diuji cobakan kepada 16 orang responden diluar sampel. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis butir, untuk menguji validitas setiap butir maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang dengan nilai X dan skor total dipandang dengan nilai Y. Selanjutnya hasil uji coba ini dimasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Sugiyono (2010: 356) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah sampel

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y

$\sum x^2$ = kuadrat dari x

$\sum y^2$ = kuadrat dari y

Hasil dari analisis ini dikonsultasikan dengan (r tabel) yaitu pada taraf signifikan 5%. Pernyataan dikatakan valid jika koefisien korelasi yang diperoleh (r hitung) lebih besar atau sama dengan angka koefisien korelasi pada (r tabel). Sebaliknya, jika (r hitung) lebih kecil daripada (r tabel) maka butir soal tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan SPSS 21.0 dengan rumus *Alpha Cronbach*. Seperti berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir

σ_t = varians total

Koefisien reliabilitas instrumen diperoleh dari perhitungan koefisien *Alpha Cronbach*. Dengan pengambilan keputusan uji reliabilitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika Cronbach Alpha > 0.60, maka kuesioner yang diuji reliabel.
- b. Jika Cronbach Alpha < 0.60, maka kuesioner yang diuji tidak reliabel.

3. Hasil Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka jumlah butir soal valid untuk variabel keterampilan adalah sebanyak 17 butir soal. Reliabilitas untuk instrument variabel keterampilan adalah sebesar yang artinya reliabilitas untuk instrumen kinerja tinggi (proses perhitungan pada lampiran halaman). Tabel interpretasi nilai reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.6
Interpretasi Nilai Reliabilitas

Besarnya Nilai R	Interpretasi
0.00 – 0.199	Sangat tidak andal
0.20 – 0.399	Tidak andal
0.40 – 0.599	Kurang andal
0.60 – 0.799	Andal
0.80 – 1.00	Sangat Andal

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul dengan menggunakan teknik analisis data statistik. Berikut adalah teknik analisis data yang digunakan :

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menilai data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah data tersebut berdistribusi normal atau kah tidak. Pengujian dilakukan dengan Lilliefors pada taraf signifikan (α) =0,05 dan n = 25. Dengan rumus :

$$L_0 = \left| F(Z_i) - S(Z_i) \right|$$

Hipotesis :

H₀ = Data berdistribusi normal

H_a = Data tidak berdistribusi normal

Kriteria Pengujian :

H₀ diterima jika $L_0 < L_t$

H₀ ditolak jika $L_0 > L_t$

2. Deskripsi Data

Analisis adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum/generalisasi, sistemmatikanya dalam penyajian data melalui table, grafik, perhitungan, mean, modus, median, dan standar deviasi, varian dan penyajian data dalam bentuk distribusi yang disertai grafik histogram untuk setiap variabel.

3. Koefisien Kolerasi

Untuk menghitung koefisien koerasi digunakan rumus *Product Moment Pearson's Correlation*, dengan rumus sebagai berikut :

(Sugiyono, 2008:148)

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

n : Jumlah subjek

X : Skor setiap item

Y : Skor total

4. Pengujian Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dalam penelitian ini di lakukan dengan menggunakan rumus T test sebagai berikut. (Sugiono, 2008:257) :

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Keterangan :

t_{hitung} : Skor signifikan koefisien kolerasi

r : Koefisien kolerasi *product moment*

n : Banyaknya sampel / data

5. Regrensi Linier Sederhana

Regrei linier sederhana di dasarkan pada hubungan fungsional atau kausal variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Danang Sunyoto (2011:139) persamaan analisis regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y : Variabel Terikat

- a : Konstanta Regresi
- b : Koefisien Arah Garis
- X : Variabel Bebas

Untuk mencari persamaan regresi diatas dapat menggunakan rumus (Danang Sunyoto, 2011:1141) :

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) (\sum Y)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

6. Uji Determinasi

Dilanjutkan dengan uji koefisien determinasi untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel kreativitas terhadap keterampilan mahasiswa. Dengan menggunakan rumus koefisien determinasi, sebagai berikut :

$$KP = r^2 \times 100$$

Keterangan :

KP = besarnya koefisien diterminan atau penentu

r = koefisien korelasi

3.7. Hipotesis Statistik

Hipotesis dalam penelitian ini menurut Sugiono (2010:231) adalah sebagai berikut :

H_0 : $\rho_y > 0$

H_a : $\rho_y \leq 0$

Keterangan :

ρ_y : Pengaruh antara kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan membuat sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*.

H_a : Terdapat pengaruh positif antara kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan membuat sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*

BAB IV

PENELITIAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara kreativitas mahasiswa dengan keterampilan dalam membuat sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* di D3 Program Studi Tata Rias Fakultas Teknik UNJ. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa D3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 72 orang, yang sedang mengikuti mata kuliah penataan sanggul dengan menggunakan rambut tambahan/*hair piece*.

Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Prodi D3 Tata Rias angkata 2017. Berdasarkan data responden yang didapat pada penelitian, adapun rentan umur pada responden 17 – 20 tahun. Variabel pertama adalah kreativitas mahasiswa, Data didapatkan dari hasil penyebaran 72 kuisisioner dengan jumlah butir soal 28 buah dan variabel kedua adalah ketrampilan mahasiswa, Data didapatkan dari hasil penilaian keterampilan kuisisioner dengan jumlah butir soal 17 buah yang di isi oleh dosen. Kuisisioner tersebut disebarkan kepada mahasiswa D3 Tata Rias angkatan 2017/2018 sebagai respondenya.

4.1.1 Deskripsi Data Keterampilan Mahasiswa (Variabel Y)

keterampilan memiliki 17 butir pertanyaan dalam instrumen penelitian yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Keterampilan memiliki 6 aspek

penilaian yaitu aspek Melakukan persiapan kerja, Melakukan konsultasi dan analisis, Menentukan desain sanggul, Melakukan penataan sanggul, Memberikan saran pasca penataan, Memebersihkan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetika. Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan, didapatkan skor minimum untuk keterampilan adalah sebesar 73 , sedangkan nilai maksimum sebesar 85 dengan jumlah skor sebesar 5835 , rata-rata 81,04 dengan range 12, standar deviasi 3,069 dan varian 9,2421. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.1 deskripsi data keterampilan.

Tabel 4.1 Deskripsi Data Keterampilan.

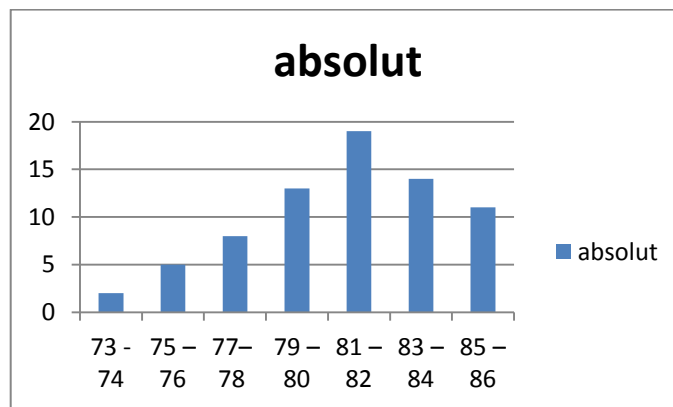
Keterampilan mahasiswa	
N	72
Range	12
Minimum	73
Maksimum	85
Sum	5835
Mean	81,04
Std. Ddeviasi	3,069
Varian	9,2421

Sebaran frekuensi untuk nilai keterampilan dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.2 Sebaran Frekuensi Keterampilan

Kelas interval	absolut	Relatif %	Kumulatif %
73 - 74	2	2,7 %	2 %
75 – 76	5	6,9 %	7 %
77– 78	8	11,1%	15 %
79 – 80	13	18,1%	28 %
81 – 82	19	26,3%	47 %
83 – 84	14	19,4 %	61 %
85 – 86	11	15,2 %	72 %

Dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di atas, bahwa sebaran frekuensi terbanyak untuk nilai keterampilan berada pada nilai 81 - 82 sebanyak 19 orang, diikuti oleh nilai 83 - 84 sebanyak 14 orang, 79 - 80 sebanyak 13 orang, 85 - 86 sebanyak 11 orang , 77 - 78 sebanyak 8 orang, 75 - 76 sebanyak 5 orang, 73 - 74 sebanyak 2 orang (proses perhitungan terlampir). Untuk lebih mudahnya dapat dilihat pada diagram histogram dibawah ini :



Gambar 4.1
Diagram frekuensi Keterampilan

Dari 17 butir soal dilakukan penghitungan jumlah rata-rata skor perindikator, didapatkan nilai rata-rata skor tertinggi berada pada indikator Memberikan saran pasca penataan sebesar 17,6 %, Melakukan penataan sanggul sebesar 16,1 %, Memebersihkan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetika 16,1 %, Melakukan persiapan kerja 16,7%, Menentukan desain sanggul 16,7 %, Melakukan konsultasi dan analisis 16,7%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.3 Perhitungan Skala Rata-Rata Per Indikator Keterampilan Mahasiswa

Variabel	Indikator	Jumlah skor indikator	Jumlah butir indikator	Rata-rata skor indikator	Presentase %
Keterampilan	Melakukan persiapan kerja	1395	4	348,7	16,7%
	Melakukan konsultasi dan analisis	1038	3	346	16,7 %
	Menentukan desain sanggul	695	2	347,5	16,7 %
	Melakukan penataan sanggul	1065	3	335	16,1 %
	Memberikan saran pasca penataan	732	2	366	17,6 %
	Memebersihakan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetika	1065	3	335	16,1 %
Jumlah		2078			

4.1.2. Deskripsi Data Kreativitas Mahasiswa (Variabel X)

Kreativitas memiliki 28 butir soal pertanyaan dalam instrumen yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kreativitas sosial memiliki 4 aspek yaitu kelancaran, kelenturan, orisinalitas, elaborasi. Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, didapatkan nilai minimum untuk skor kreativitas sebesar 81 dan nilai maksimum 118, dengan jumlah skor total sebesar 6893 dan rata-rata skor 95,72 dengan range 37, standar deviasi 6,703 dan varian 44,936. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4.4 deskripsi data kreativitas.

Tabel 4.4 Deskripsi Data Kreativitas

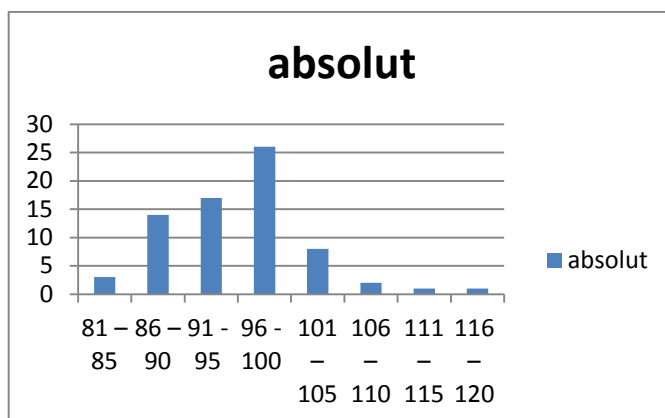
Kreativitas Mahasiswa	
N	75
Range	37
Minimum	81
Maksimum	118
Sum	6893
Mean	95,72
Std. Ddeviasi	6,703
Varian	44,936

Sebaran frekuensi untuk nilai kreativitas dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 4.5 Sebaran Frekuensi Kreativitas

Kelas interval	absolut	Relatif %	Kumulatif %
81 – 85	3	4,1%	3 %
86 – 90	14	19,4 %	17 %
91 - 95	17	23,6 %	34 %
96 - 100	26	36,1 %	60 %
101 – 105	8	11,1 %	68 %
106 – 110	2	2,8 %	70 %
111 – 115	1	1,3 %	71 %
116 – 120	1	1,3 %	72 %

Dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di atas, bahwa sebaran frekuensi terbanyak untuk nilai kreativitas berada pada nilai 96 – 100 sebanyak 26 orang, diikuti oleh nilai 91 – 95 sebanyak 17 orang, 86 – 90 sebanyak 14 orang, , 81 – 85 sebanyak 3 orang, 106 – 110 sebanyak 2 orang, 111- 115 sebanyak 1 orang, 116 – 120 sebanyak 1 orang, 101 – 105 sebanyak 1 orang (proses perhitungan terlampir). Untuk lebih mudahnya dapat dilihat pada diagram histogram dibawah ini :



Gambar 4.2

Diagram frekuensi kreativitas

Dari 28 butir soal kreativitas, dilakukan penghitungan jumlah skor perindikator, indikator yang mendapatkan nilai rata-rata paling tinggi berasal dari indikator kreativitas elaborasi yang sebesar 268,5 atau 27,08 % sehingga dapat diartikan bahwa pada penelitian ini, kreativitas sangat dipengaruhi oleh elaborasi mahasiswa D3 Tata Rias 2017. Dalam kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias, kemauan keras untuk melaksanakan penataan sanggul merupakan hal yang dianggap penting.

Diikuti dengan kelancaran sebesar 259,5 atau 26,18 %. Dimana mahasiswa dapat mencetuskan banyak bentuk-bentuk sanggul dan mengaplikasikan hasil berbagai macam variasi sanggul, serta mampu mencari jalan keluar saat melakukan penataan sanggul yang dianggap sulit. Kemudian dilanjutkan dengan orisinalitas sebesar 249,1 atau 25,13 %, kelenturan sebesar 214,1 atau 21,60 %. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa total nilai terbesar dimulai dari elaborasi, kelancaran, orisinalitas serta kelenturan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.6 Perhitungan Skala Rata-Rata Per Indikator Kreativitas Mahasiswa

Variabel	Indikator	Jumlah skor indikator	Jumlah butir indikator	Rata-rata skor indikator	Presentase %
Kreativitas	Kelancaran	1038	4	259,5	26,18 %
	Kelenturan	1713	8	214,1	21,60 %
	Orisinalitas	1744	7	249,1	25,13 %
	Elaborasi	2417	9	268,5	27,08 %
			28	991,2	

4.2 Pengujian Persyaratan Analisis Data

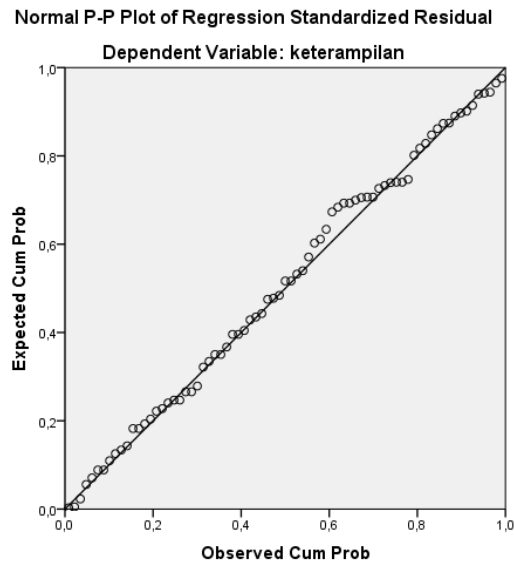
4.2.1 Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis data, perlu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data yang di dapat berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan program SPSS untuk melakukan uji normalitas. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05.

Tabel 4.7 Kolmogrov Smirnov Test

No	Variabel	N	Alpha	P value	Keputusan	Keterangan
1	Kreativitas Mahasiswa	72	0,05	0,585	Ho diterima	Normal
2	Keterampilan Mahasiswa	72	0,05	0,230	Ho diterima	Normal

Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (P value) untuk variabel X (Kreativitas Mahasiswa) sebesar 0,585 sehingga nilai signifikansi variabel X lebih besar dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi (P value) untuk variabel Y (Keterampilan Mahasiswa) sebesar 0,230 sehingga nilai signifikansi variabel Y lebih besar dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal. P-P plot untuk data dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. P-P plot

Titik-titik data pada P-P yang mengikuti garis dan tersebar disekitaran garis menandakan bahwa data berdistribusi normal.

4.2.2 Linearitas

Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan dengan uji linearitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat linear atau tidak. Dalam

melakukan uji linearitas digunakan aplikasi SPSS, hasil uji linearitas dapat dilihat dari tabel anova dibawah :

Tabel 4.8 Anova Tabel

Model	F hitung	Sig	F tabel
Kreativitas * keterampilan	-	0,000	-

Taraf signifikan dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila nilai signifikansi deviasi lebih dari 0,05 dan $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan nilai signifikansi deviasi sebesar 0,4481 yang berarti lebih besar dari 0,05.

4.3 Pengujian Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan membuat sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*.

H_a : Terdapat pengaruh positif antara kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan membuat sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*

Teknik analisis data yang digunakan adalah perhitungan korelasi *product moment*. Perhitungan ini digunakan untuk menentukan pengaruh dan mencari koefisien korelasi (r) antara dua gejala interval, yaitu kreativitas mahasiswa terhadap keterampilan mahasiswa dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS

untuk menguji kolerasi, hasil dari perhitungan data dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Kolerasi

Variabel	N	Pearson Corelation	Sig (2-tailed)
Kreativitas Mahasiswa	72	0,828	0,000
Keterampilan Mahasiswa	72	0,828	0,000

Correlation is significant at the 0,01 level

Berdasarkan perhitungan koefisien kolerasi kreativitas mahasiswa dengan keterampilan mahasiswa sebesar 0,828 dengan taraf signifikan 0,01, yang berarti pengaruh antara kreativitas mahasiswa dengan keterampilan mahasiswa tinggi.

Dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk menghitung korelasi dan regresi, hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10 Analisis Korelasi dan Regresi Kreativitas Mahasiswa Dengan Keterampilan Mahasiswa

Variabel	R	R ²	Persamaan Garis	P Value
Constan Kreativitas	0,828	0,686	Y= 44,743 + 0,379X	0,000

Analisis regresi linear sederhana terhadap data penelitian antara keterampilan mahasiswa dengan kreativitas mahasiwa dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* menghasilkan koefisien arah regresi sebesar 0,828 dan menghasilkan konstanta sebesar 44,743 berdasarkan penjelasan tersebut maka persamaan garis regresi antara pengaruh keterampilan mahasiswa dengan kreativitas mahasiswa adalah $Y= 44,743 + 0,379X$.Persamaan garis regresi tersebut menandakan bahwa setiap penambahan 1% nilai

keterampilan mahasiswa, maka nilai kreativitas mahasiswa akan bertambah sebesar 0,379.

Hasil perhitungan koefisien regresi menunjukkan koefisien konstanta sebesar 44,743 dan nilai signifikansi 0.000. koefisien slope kreativitas mahasiswa sebesar 0,379 dan nilai signifikansi 0,000. Maka dengan demikian keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_a , yang artinya pengaruh kreativitas dengan keterampilan membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* memiliki arah yang signifikan. Sedangkan koefisien slope nilai P value $< 0,05$ maka disimpulkan menolak H_0 yang berarti koefisien kreativitas mahasiswa signifikan dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*.

Dilanjutkan dengan uji koefisien determinasi untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel kreativitas mahasiswa dengan keterampilan mahasiswa dalam membuat sanggul dengan menggunakan rambut tambahan / *hair piece*. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai k_p sebesar 68,6 %. Yang artinya pengaruh kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* sebesar 68,6 % , 31,4 % lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor penentu lainnya (proses perhitungan terlampir).

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan diatas, penelitian mengenai pengaruh kreativitas dengan keterampilan mahasiswa dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* berhasil menguji hipotesis

yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Bahwa terdapat pengaruh yang positif antara kreativitas mahasiswa dengan keterampilan mahasiswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Santi Elisa dalam penelitiannya yang berjudul “ Hubungan Kreativitas Siswa Dengan Hasil Belajar Praktik Pada Mata Pelajaran Penataan Sanggul Kreatif “ hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat hubungan positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar praktik penataan sanggul kreatif pada siswa SMK Negeri 3 Bogor. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kreativitas memiliki pengaruh terhadap keterampilan mahasiswa dalam membuat sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*.

Keterampilan mahasiswa pada penelitian ini dilihat dalam enam indikator : Melakukan persiapan kerja, Melakukan konsultasi dan analisis, Menentukan desain sanggul, Melakukan penataan sanggul, Memberikan saran pasca penataan, Memebersihkan dan merapihkan area kerja, alat, bahan dan kosmetika.

Berdasarkan data yang didapat dari hasil pengisian kuisioner variabel Y (keterampilan mahasiswa) dapat diketahui skor minimum untuk keterampilan adalah sebesar 73 dan nilai maksimum sebesar 85. Sebaran frekuensi terbanyak berada pada nilai 81 – 82 sebanyak 15 orang. Berdasarkan perhitungan skor per indikator, didapatkan skor tertinggi berada pada indikator memberikan saran pasca penataan sebesar 366 atau 36,6%, sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa rata-rata responden sangat dipengaruhi oleh memberikan saran pasca penataan, bahwa setiap mahasiswa harus memiliki saran untuk pasca penataan setelah melakukan penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* merupakan hal yang dianggap penting.

Kreativitas mahasiswa pada penelitian ini dilihat dalam empat indikator :

(1) kelancaran, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan dan mandiri dalam melakukan penataan sanggul. (2) kelenturan, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi, mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda serta mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, (3) orisinalitas, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mempunyai kemauan keras untuk melaksanakan penataan sanggul, (4) elaborasi, yaitu mengembangkan gagasan orang lain, mencari cara atau metode secara praktis, memeriksa / mengkoreksi hasil pekerjaan penataan sanggul dengan teliti serta mampu bertanya secara agresif.

Berdasarkan data yang didapat dari hasil pengisian kuisioner variabel X (kreativitas mahasiswa) dapat diketahui skor minimum untuk kreativitas adalah sebesar 81 dan nilai maksimum sebesar 118. Sebaran frekuensi terbanyak berada pada nilai 86 – 90 sebanyak 14 orang. Berdasarkan perhitungan skor per indikator, didapatkan skor tertinggi berada pada indikator elaborasi sebesar 268 atau 27,08%, sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa rata-rata responden sangat dipengaruhi oleh elaborasi, kemauan keras untuk melaksanakan penataan sanggul merupakan hal yang dianggap penting.

Hasil perhitungan uji normalitas di dapatkan nilai signifikansi (P value) variabel X (kreativitas mahasiswa) sebesar 0,585 sehingga nilai signifikan variabel X lebih besar dari 0,05 yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi (P value) variabel Y (keterampilan mahasiswa) sebesar 0,230 sehingga nilai signifikan variabel X lebih besar dari 0,05 yang artinya data

berdistribusi normal. Untuk uji linearitas berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, taraf signifikansi dua variabel dikatakan mempunyai pengaruh yang linear bila nilai signifikansi deviasi lebih dari 0,05 berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan nilai 0,4481 yang berarti lebih besar dari 0,05 yang artinya data berpola linear.

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, bahwa dalam pengujian hipotesis pengujian berhasil membuktikan bahwa terdapat hubungan positif antara pengaruh kreativitas dengan keterampilan mahasiswa dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*. Hasil analisis data menyatakan bahwa nilai koefisien korelasi (r) kreativitas mahasiswa dengan keterampilan mahasiswa sebesar 0,828 dengan signifikansi 0,000 yang artinya terdapat pengaruh antara kreativitas dengan keterampilan mahasiswa yang bersifat tinggi atau kuat dan signifikan.

Dilanjutkan dengan uji koefisien determinasi untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan variabel kreativitas dengan keterampilan mahasiswa dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai K_p sebesar 68,6 % Yang artinya pengaruh kreativitas mahasiswa D3 Tata Rias dengan keterampilan membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece* sebesar 68,6 % , 31,4 % lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor penentu lainnya.

4.5. Keterbatasan Penelitian

- Pengukuran keterampilan dilakukan melalui foto bukan benda sebenarnya.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara kreativitas dengan keterampilan mahasiswa D3 Tata Rias Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*. Hal ini berarti yang terjadi pada kreativitas akan diikuti oleh keterampilan mahasiswa dalam membuat penataan sanggul menggunakan rambut tambahan / *hair piece*.

Kreativitas mahasiswa memiliki pengaruh yang positif dengan keterampilan mahasiswa dan kontribusi yang diberikan sebesar 68,6 % . hal ini menunjukkan bahwa masih ada dipengaruhi oleh faktor-faktor penentu lainnya sebesar 31,4 % .

Dengan demikian semakin tinggi kreativitas mahasiswa maka semakin tinggi pula keterampilan yang didapatkan. Mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah penataan sanggul modern dengan menggunakan rambut tambahan / *hair piece* diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan sesuai dengan mata kuliah yang di peroleh di Universitas maupun pada dunia industri sehingga dapat menambah kreativitas mahasiswa.

5. 2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yang di uraikan sebagai berikut :

1. Kreativitas mahasiswa memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan membuat sanggul menggunakan tambahan / *hair piece*. Kreativitas

mahasiswa dapat ditingkatkan dengan cara melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang kreativitas, misalnya sering melakukan latihan penataan sanggul di rumah maupun di sekolah.

2. Menciptakan suasana belajar kreatif, dimana mahasiswa dirangsang untuk mengemukakan ide-ide kreatif.
3. Menciptakan metode atau strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya berfikir kreatif dan terampil pada mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat mengemukakan berbagai cara.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Andiyanto. 2010. *Sanggul Gala untuk kebaya Modifikasi Kreasi Anne Avantie*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Andiyanto & Debbie S. Suryawan. 2010. *Seni Kreasi Sanggul Dengan Sedikit Sasak Elegant*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Basuki, Heru. 2005. *Kreativitas, Keberbakatan Intelektual dan Faktor-faktor Pendukung dalam Pengembangannya*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- DPP Persatuan Ahli Kecantikan Indonesia “Tiara Kusuma”. 2008. *Tata Kecantikan Rambut Tingkat Terampil*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana
- Hadisuwarno, Rudy. 2015. *Liberte ‘ the Book Of Style 2015*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jubaedah Lilis. 2010. *RPKPS Cemara, Hairpiece, wig & KMR*. Jakarta: Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta.
- Jubaedah Lilis. 2013. *RPKPS Perawatan, Pratata, dan Penataan Rambut*. Jakarta: Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta.
- Kusumadewi. 2001. *Pengetahuan dan Seni Tata Rambut Modern*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rostamailis. 2008. *Menata Sanggul*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sarwono Jonathan. 2013. *Jurus Ampu SPSS untuk Riset Skripsi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sarwono Jonathan. 2015. *Rumus-Rumus Populer dalam SPSS 22 Untuk Riset Skripsi*. Jakarta: Andi

LAMPIRAN 1

KUISIONER UJI COBA
PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Nama :

Kelas :

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan cermat dan isilah jawaban anda pada kolom yang telah disediakan. Anda tidak perlu takut untuk mengisi setiap pernyataan berikut ini, karena tidak berpengaruh terhadap nilai yang diperoleh. Jawablah seluruh pernyataan yang ada sesuai dengan kondisi anda sesungguhnya.

Dalam mengisi setiap pernyataan, beri tanda (√) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan alternatif yang anda anggap paling tepat.

Contoh pengisian angket:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
	Setelah ujian saya kembali membahas soal ujian itu di rumah.		√			

Keterangan :

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-Kadang

JR : Jarang

TP : Tidak Pernah

Atas kejujuran dan partisipasi yang anda berikan dalam pengisian angket ini, saya ucapkan terima kasih.

KUISIONER KREATIVITAS

Pengaruh Kreativitas Mahasiswa Dengan Keterampilan Dalam Membuat Rambut Tambahannya/Hairpiece

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Sulit bagi saya mencetuskan berbagai ide menata sanggul.					
2	Banyak ide penataan yang muncul untuk mnjawab tantangan					
3	Saya bertanya kepada dosen tentang berbagai alternatif penataan sanggul sesuai bentuk wajah.					
4	Saya selalu bingung untuk membuat penataan sanggul sesuai bentuk wajah.					
5	Walaupun saya sudah diajarkan oleh dosen, saya tetap mencari referensi penataan sanggul modern					
6	Saya tidak berinisiatif untuk meningkatkan kualitas saya dalam melakukan penataan sanggul.					
7	Saya mampu menata sanggul modern meskipun tidak dibimbing oleh dosen.					
8	Saya selalu kesulitan dalam membuat sanggul modern sendiri.					
9	Saya terus mencari referensi agar dapat menyelesaikan tugas penataan sanggul modern yang belum diajarkan oleh dosen.					
10	Saya membuat penataan sanggul sesuai dengan contoh dosen					
11	Saya senang menanggapi pertanyaan dosen atau teman dengan ide-ide yang tidak terpikirkan oleh orang lain pada umumnya.					
12	Saya tidak pernah menanggapi pertanyaan dosen ataupun teman.					
13	Saya selalu bertanya kepada dosen tentang kemungkinan-kemungkinan inovasi yang bisa saya lakukan dari penatan sanggul yang diajarkan.					

14	Saya tidak perlu bertanya tentang inovasi penataan sanggul					
15	Saya tidak dapat mengembangkan teknik overlap (<i>ekor ikan</i>) yang diajarkan oleh dosen.					
16	Mata kuliah teknik membuat overlap (<i>ekor ikan</i>) menginspirasi saya melakukan inovasi berbagai bentuk					
17	Saya dapat membuat berbagai bentuk rambut dengan teknik puntiran yang diajarkan dosen.					
18	Saya selalu membuat teknik puntiran sesuai dengan yang diajarkan dosen.					
19	saya mencari inspirasi diluar kelas untuk cara penataan sanggul yang saya anggap sulit					
20	Saya mengalami kesulitan dalam penataan sanggul, saya mencontoh hasil buatan teman.					
21	Saya dapat membuat penataan <i>twist</i> (teknik melingkar/ <i>roller</i>) dengan menggulungkan dari berbagai arah.					
22	Saya dapat membuat penataan <i>twist</i> (teknik melingkar/ <i>roller</i>) dengan satu arah saja.					
23	Saya senang mengubah bentuk-bentuk pola penataan sanggul, tapi tidak merubah unsur keindahan yang terkandung didalamnya.					
24	Saya membuat penataan dengan pola penataan tanpa memperhatikan unsur keindahan.					
25	Jika tugas penataan sanggul yang diberikan belum diajarkan sebelumnya oleh dosen, saya mencari buku atau referensi lainnya agar dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.					
26	saya akan menyerah tidak mengerjakan tugas, Jika tugas penataan sanggul yang diberikan belum diajarkan sebelumnya oleh dosen					
27	Saya selalu meniru hasil sanggul buatan teman atau yang di contohkan dosen.					
28	Saya dapat membuat penataan sanggul yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.					

29	Saya menggunakan penataan sanggul yang sudah umum digunakan.					
30	Saya membuat inovasi kreasi sanggul baru yang belum pernah dibuat orang lain.					
31	Saya lebih suka menggunakan kreasi sanggul dari contoh yang sudah ada.					
32	Saya memiliki cara berfikir yang lain dari pada orang lain pada umumnya.					
33	Cara berfikir saya sama seperti orang lain pada umumnya.					
34	Saya lebih senang membuat sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i> yang penataanya tidak teratur namun lebih artistic					
35	Saya lebih suka membuat sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i>					
36	Saya tidak merasa bosan berlatih penataan sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piec.</i> yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.					
37	Saya tidak pernah berlatih penataan sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i> di rumah.					
38	Sebelum melakukan praktek penataan sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i> , saya berlatih terlebih dahulu di rumah.					
39	Saya merasa bosan jika berlatih penataan sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i> yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.					
40	Jika menemui penataan sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i> yang sulit, saya terus mencoba sampai bisa.					
41	Saya menyerah jika menemui penataan sanggul modern dengan rambut tambahan/ <i>hair piece</i> yang sulit.					
42	Saya dapat mengembangkan penataan sanggul yang telah dicontohkan oleh dosen ataupun orang lain.					
43	Saya senang mencoba cara-cara baru yang saya anggap praktis untuk membuat penataan sanggul modern.					

44	Saya tidak ingin mencoba cara-cara baru untuk membuat penataan sanggul modern.					
45	Saya selalu berlatih agar dapat menemukan cara penataan sanggul yang lebih praktis.					
46	Saya tidak pernah melatih menata sanggul.					
47	Apabila cara penataan sanggul yang diajarkan terasa rumit, saya selalu membuat cara penataan sendiri yang lebih praktis.					
48	Saya selalu membuat cara penataan sanggul sesuai dengan yang diajarkan, walaupun cara itu menyulitkan saya.					
49	Saya terus berlatih agar hasil penataan sanggul saya menjadi baik / sesuai keinginan					
50	Saya tidak perlu berlatih untuk mendapatkan hasil penataan sanggul yang baik					
51	Saya terus berlatih agar dapat menyelesaikan penataan sanggul lebih tepat waktu					
52	Saya lebih banyak diam dalam proses pembelajaran.					
53	Saya selalu memeriksa hasil pekerjaan saya dengan teliti.					
54	Saya bertanya seperlunya kepada dosen tentang penataan sanggul yang telah diajarkan.					
55	Saya langsung bertanya kepada dosen apabila ada penjelasan yang kurang saya mengerti.					
56	Saya lebih banyak diam dalam proses pembelajaran.					
57	Saya sering bertanya kepada dosen tentang inovasi yang bisa saya lakukan dari penataan sanggul yang diajarkan dosen.					
58	Saya tidak memeriksa kembali hasil pekerjaan saya.					

PENILAIAN KETERAMPILAN
PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER

Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan cermat dan isilah jawaban anda pada kolom yang telah disediakan. Jawablah seluruh pernyataan yang ada sesuai dengan kondisi anda sesungguhnya.

Dalam mengisi setiap pernyataan, beri tanda (√) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan alternatif yang anda anggap paling tepat.

Contoh pengisian angket:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
	Setelah ujian saya kembali membahas soal ujian itu di rumah.		√			

Keterangan :

SL : Selalu (5)

SR : Sering (4)

KD : Kadang-Kadang (3)

JR : Jarang (2)

TP : Tidak Pernah (1)

Atas kejujuran dan partisipasi yang anda berikan dalam pengisian angket ini, saya ucapkan terima kasih.

PENILAIAN KETERAMPILAN

Pengaruh Kreativitas Mahasiswa Dengan Keterampilan Dalam Membuat Penataan Sanggul Menggunakan Rambut Tambahan/Hairpiece

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Rungan disiapkan dengan memenuhi prinsip sanitasi dan hygiene					
2	Suasana lingkungan disiapkan dengan memenuhi prinsip, keamanan, keselamatan dan kenyamanan					
3	Kursi client, meja rias, troli ditata dengan memenuhi efisiensi dan kepraktisan kerja					
4	Alat disiapkan sesuai kebutuhan					
5	Bahan dan kosmetika disediakan sesuai dengan kebutuhan dengan keadaan bersih dan aman					
6	Pribadi dipersiapkan sesuai dengan peraturan kesehatan dan keselamatan kerja serta mengacu etika profesional seorang penata rambut					
7	Konsultasi dengan client dilakukan untuk mendiskusikan rencana penataan sanggul yang diinginkan.					
8	Kulit kepala dan rambut dianalisa sesuai dengan lembar acuan lembar analisa					
9	Hasil analisis dan rencana pembentukan sanggul disepakati atas dasar keinginan client dan saran yang diberikan dicatat dalam lembar analisa.					
10	Desain penataan sanggul ditentukan berdasarkan kesempatan, usia, dan karakter client serta berdasarkan hasil analisa					
11	Desain penataan dikonfirmasi pada client untuk disepakati					
12	Penataan sanggul dilakukan berdasarkan prosedur dan teknik yang tepat dengan memperhatikan desain penataan yang telah disepakati.					
13	Client dipastikan kenyamanannya selama proses penataan dengan cara menanyakan kepada pelanggan.					
14	Kesesuaian hasil penataan ditanyakan pada client.					
15	Pelanggan diberikan saran yang tepat untuk perawatan rambut dirumah pasca penataan					
16	Produk salon dan jasa lainnya ditawarkan dengan sopan dengan client.					
17	Area kerja dibersihkan dan diatur kembali.					

LAMPIRAN 2

keativitas

Responden	No Soal keativitas																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	4	3	3	4	5	4	3	5	3	3	3	3	3	1	5	5	5	5	3	5	3	5	2	3	1	3	3	4	4	
2	5	3	4	3	4	5	2	5	5	4	3	5	5	5	3	3	3	3	3	5	3	3	4	1	3	3	2	2	3	3	
3	3	5	2	5	4	3	3	3	4	3	3	1	3	2	3	2	4	2	2	4	3	2	5	2	3	2	3	3	2	4	
4	3	3	3	2	5	5	5	5	4	3	4	1	4	1	3	3	3	3	3	5	4	4	4	1	4	3	3	3	3	3	
5	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	1	3	3	3	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	
6	3	4	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	2	4
7	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	3	2	1	5	3	3	2	5	5	4	4	4	3	3	
8	3	4	4	2	5	5	3	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	2	4	4	4	
9	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	3	3	4	4	
10	3	3	5	2	4	5	4	4	5	4	5	1	5	1	1	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	2	3	3	3	
11	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	2	2	3	3	
12	4	3	4	5	4	4	3	4	5	3	4	1	5	1	4	3	3	4	3	2	2	2	2	2	5	2	2	2	4	5	
13	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	5	4	4	5	2	5	4	5	5	5	1	4	4	5	5
14	3	4	5	3	5	4	4	3	5	4	5	1	4	4	3	5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	3	3	1	5	5	
15	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	1	1	3	5	3	5	5	4	3	5	4	3	5	4	5	
16	4	4	3	4	5	2	5	4	5	3	5	5	3	1	3	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	3	5	1	5	
ΣX	56	61	61	51	70	66	64	64	72	59	65	44	63	44	54	56	58	58	59	60	61	57	63	58	67	48	43	51	83	60	
r hitung	0,0815	0,0746	0,5828	0,224	0,5636	0,286	0,3495	0,3761	0,3279	0,686	0,6211	0,5718	0,0756	0,40311	0,2821	0,1541	0,121	0,27	0,5263	0,129	0,3891	0,5459	0,19355	0,51563	0,38092	0,27849	0,17154	0,19089	0,3418	0,284	
r tabel	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497	0,497
ket	V	D	V	D	V	D	D	D	D	V	V	V	V	V	D	D	D	D	V	D	V	V	D	V	D	D	D	V	V	D	

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	jumlah skor (X)	X2
4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	197	34969
3	5	5	5	2	3	3	5	5	5	3	3	5	5	5	1	5	5	5	5	4	3	3	3	5	5	5	5	221	43681
3	3	3	2	4	4	1	4	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	172	26244
3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	4	4	4	4	4	5	3	4	1	4	1	4	3	4	1	4	3	190	30976
4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	204	41209
2	4	2	4	4	5	1	5	2	5	2	4	4	5	4	4	4	5	4	1	4	1	4	2	5	1	5	5	199	31329
3	2	4	2	1	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	1	5	3	3	4	3	206	39601
4	3	3	4	4	4	1	5	2	5	2	4	5	5	4	3	5	1	5	4	5	3	5	3	4	4	3	5	222	39601
3	4	3	3	4	4	1	4	3	4	1	4	4	2	4	2	4	3	4	5	4	4	4	4	5	1	4	4	209	36864
3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	205	34225
3	5	5	5	2	3	3	5	5	5	3	3	5	5	5	1	5	5	5	5	4	3	3	3	5	5	5	5	229	44521
4	3	3	3	3	4	2	3	2	4	1	3	4	2	4	1	2	3	4	1	4	2	4	4	4	3	4	3	181	31329
5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	1	5	5	3	3	3	3	5	5	3	3	1	5	5	5	1	5	4	237	45796
5	3	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	3	3	3	3	3	236	42025
5	5	5	5	3	3	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	3	4	244	45369
3	4	3	1	3	5	1	5	1	5	3	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	2	3	5	3	4	225	43264
57	58	58	58	53	60	38	69	51	70	42	63	69	55	67	51	65	59	69	55	64	42	60	55	66	48	62	62	3377	611003
0,5026 3	0,599 1	0,6 6	0,57 6	0,120 6	0,183 9	0,30 1	0,39 6	0,2 5	0,588 9	0,2931 3	0,55 4	0,76 2	0,29 5	0,5 5	0,29 1	0,42 7	0,28 1	0,825 2	0,64 7	0,506 4	0,4522 5	0,424 7	0,232 6	0,31 1	0,2 7	0,04 8	0,312 9		
0,497	0,497	0,5	0,49 7	0,497	0,497	0,49 7	0,49 7	0,5	0,497	0,497	0,49 7	0,49 7	0,49 7	0,5	0,49 7	0,49 7	0,49 7	0,497	0,49 7	0,497	0,497	0,497	0,497	0,49 7	0,5	0,49 7	0,497		
V	V	V	V	D	D	D	D	D	V	V	V	V	D	V	D	V	V	V	V	V	D	D	D	D	D	D	D		

Keterampilan

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
2	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	82
3	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	78
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
6	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	80
7	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	80
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
9	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	82
10	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	77
11	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81
12	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	4	5	78
13	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	79
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	84
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	83
16	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	82
17	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	84
18	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	79
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	83
20	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	81
21	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	80
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	82
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85

25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
26	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	80
27	5	5	4	5	5	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	78
28	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	3	4	5	5	5	5	78
29	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81
30	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	82
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	84
32	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	77
33	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	84
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
36	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	80
37	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82
38	4	3	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	74
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	84
40	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	80
41	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	84
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	81
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	84
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	83
46	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	82
48	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	83
49	5	5	5	5	4	5	1	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	75
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
51	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81
52	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	4	4	79
53	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	76

54	5	5	3	5	5	4	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	73	
55	5	5	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	
56	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	82	
57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85	
58	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	81
59	4	5	4	5	4	3	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
60	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	3	3	3	5	76	
61	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	80	
62	5	5	5	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	76	
63	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	83	
64	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	82	
65	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	84	
66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	81
67	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	84	
68	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	77	
69	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	82	
70	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	80	
71	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	81	
72	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	78	
	341	353	347	354	353	350	335	337	359	364	349	352	366	366	362	348	355	5838	

LAMPIRAN 3

UJI REABILITAS VARIABEL Y DAN X

1. Uji Reabilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,771	17

2. Uji Reabilitas Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,771	58

Koefisien Reliabilitas

0,20 – 0,399 : Rendah

0,40 – 0,599 : Cukup

0,60 – 0,799 : tinggi

0,80 – 1,0 : Sangat tinggi

Bedasarkan data uji coba penelitian sebanyak 17 butir untuk variabel Y dan 58 butir variabel X soal didapatkan hasil reabilitas data pada variabel Y yaitu 0,771 yang berarti tinggi, sedangkan untuk variabel X hasil yang didapat 0,771 yang berarti tinggi.

LAMPIRAN 4

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif pada variabel keterampilan (Y) dan variabel kreativitas (X) dilakukan dengan aplikasi spss 21.00, hasil yang didapatkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Statistics

		kreativitas	keterampil an
N	Valid	72	72
	Missing	0	0
Mean		95,72	81,04
Std. Deviation		6,703	3.069
Variance		44,936	9,2421
Range		37	12
Minimum		81	73
Maximum		118	85
Sum		6892	5835

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui dari 72 responden didapatkan nilai minimum kreativitas 81 dan keterampilan 73, nilai maksimum kreativitas 118 dan keterampilan 85, rata-rata kreativitas 95,72 dan keterampilan 81,04 serta standar deviasi kreativitas 6,703 dan keterampilan 3.069.

LAMPIRAN 5

Perhitungan Normalitas

		kreativitas	keterampilan
N		72	72
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	95,72	81,04
	Std. Deviation	6,703	3,069
	Absolute	,091	,123
Most Extreme Differences	Positive	,091	,099
	Negative	-,091	-,123
Kolmogorov-Smirnov Z		,775	1,040
Asymp. Sig. (2-tailed)		,585	,230

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dalam melakukan normalitas peneliti menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada aplikasi SPSS 21.00. berdasarkan output didapatkan nilai signifikansi untuk keterampilan 0,230 dan nilai signifikansi variabel kreativitas sebesar 0,585. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi kedua variabel lebih dari 0,05 ($0,230 > 0,05$ dan $0,585 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

LAMPIRAN 6**Perhitungan Linearitas****ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			600,072	23	26,090	18,202	,000
keterampilan * kreativitas	Between Groups	Linearity	458,775	1	458,775	320,062	,000
		Deviation from Linearity	141,297	22	6,423	4,481	,000
	Within Groups		68,803	48	1,433		
Total			668,875	71			

Taraf nilai F dua variabel dikatakan mempunyai pengaruh yang linear bila nilai nilai F deviasi lebih dari 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, didapatkan nilai F deviasi sebesar 0,4481 yang berarti lebih besar dari 0,05.

LAMPIRAN 7

Proses Perhitungan Frekuensi Variabel keterampilan

1. Nilai max = 85
2. Nilai min = 73
3. Menentukan range = nilai max – nilai min
= 85 – 73
= 12
4. Interval kelas = $1 + (3,3) \log n$
= $1 + (3,3) \log 72$
= 7,129197 dibulatkan 7
5. Panjang kelas = $\frac{\text{range}}{\text{Interval kelas}}$
= $\frac{12}{7}$
= 1,714 dibulatkan menjadi 2

Tabel 4.2 Sebaran Frekuensi Keterampilan

Kelas interval	absolut	Relatif %	Kumulatif %
73 - 74	2	2,7 %	2 %
75 – 76	5	6,9 %	7 %
77– 78	8	11,1%	15 %
79 – 80	13	18,1%	28 %
81 – 82	19	26,3%	47 %
83 – 84	14	19,4 %	61 %
85 – 86	11	15,2 %	72 %

LAMPIRAN 8

Proses Perhitungan Frekuensi Variabel kreativitas

1. Nilai max = 118
2. Nilai min = 81
3. Menentukan range = nilai max – nilai min
= 118 – 81
= 37
4. Intrval kelas = $1 + (3,3) \log n$
= $1 + (3,3) \log 75$
= 7,129197 dibulatkan 7
5. Panjang kelas = $\frac{\text{range}}{\text{Interval kelas}}$

Interval kelas

$$= \frac{37}{7}$$

= 5,285 dibulatkan menjadi 5

Kelas interval	absolut	Relatif %	Kumulatif %
81 – 85	3	4,1%	3 %
86 – 90	14	19,4 %	17 %
91 - 95	17	23,6 %	34 %
96 - 100	26	36,1 %	60 %
101 – 105	8	11,1 %	68 %
106 – 110	2	2,8 %	70 %
111 – 115	1	1,3 %	71 %
116 – 120	1	1,3 %	72 %

LAMPIRAN 9

Proses Perhitungan Nilai Skor Total Per Variabel Y (Keterampilan Mahasiswa)

1. Jumlah nilai skor indikator adalah total nilai dari jawaban responden.
2. Jumlah butir pertanyaan adalah jumlah banyaknya pertanyaan.
3. Rata-rata skor indikator:

$$\frac{\text{Jumlah skor indikator}}{\text{Jumlah butir pertanyaan}}$$

Contoh:

Perhitungan indikator Keterampilan.

$$\frac{1395}{4} = 348,7$$

4. Persentase :

$$\frac{\text{Rata-rata skor indikator}}{\text{Total rata-rata skor indikator}} \times 100\%$$

Contoh :

Perhitungan Indikator Keterampilan

$$\frac{348,7 \times 100\%}{2078} = 16,7\%$$

LAMPIRAN 10

Proses Perhitungan Nilai Skor Total Per Variabel X (Kreativitas)

1. Jumlah nilai skor indikator adalah total nilai dari jawaban responden.
2. Jumlah butir pertanyaan adalah jumlah banyaknya pertanyaan.
3. Rata-rata skor indikator:

$$\frac{\text{Jumlah skor indikator}}{\text{Jumlah butir pertanyaan}}$$

Contoh:

Perhitungan indikator Keterampilan

$$\frac{2417}{9}$$

9

$$= 268,5$$

4. Persentase :

$$\frac{\text{Rata-rata skor indikator}}{\text{Total rata-rata skor indikator}} \times 100\%$$

Contoh:

Perhitungan Indikator Kreativitas

$$\frac{268,5 \times 100\%}{991,2} = 27,08\%$$

991,2

LAMPIRAN 11

Perhitungan Korelasi Product Moment

Correlations

		Correlations	
		kreativitas	keterampilan
kreativitas	Pearson Correlation	1	,828**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	72	72
keterampilan	Pearson Correlation	,828**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	72	72

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

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

Dalam menghitung korelasi product moment peneliti menggunakan Pearson Product Moment pada aplikasi SPSS 21.00. Hasil output menyatakan bahwa koefisien (r) adalah sebesar 0,828. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel X dan Y adalah tinggi.

Interpretasi nilai r dapat dilihat pada tabel berikut :

Besarnya nilai r	Interpretasi
0.00 – 0.20	Sangat rendah (tak berkorelasi)
0.21 – 0.40	Rendah
0.41 – 0.60	Agak rendah
0.61 – 0.80	Cukup
0.81 – 1.00	Tinggi

Sumber : Arikunto 2002

LAMPIRAN 12

Perhitungan Regresi Linear Sederhana

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,828 ^a	,686	,681	1,732

a. Predictors: (Constant), kreativitas

b. Dependent Variable: keterampilan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	458,775	1	458,775	152,852	,000 ^b
	Residual	210,100	70	3,001		
	Total	668,875	71			

a. Dependent Variable: keterampilan

b. Predictors: (Constant), kreativitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	44,743	2,943		15,203	,000
	kreativitas	,379	,031	,828	12,363	,000

a. Dependent Variable: keterampilan

Berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana, dapat diketahui nilai r sebesar 0,828 yang artinya hubungan antara kreativitas dengan keterampilan cukup tinggi. Nilai R square (koefisien detrmnasi) sebesar 0,686, yang artinya persamaan garis regrsi yang diperoleh dapat menerangkan 68,8% mengenai kreativitas. Hasil perhitungan koefisien regresi menunjukkan konstanta sebesar 44,743 dan nilai signifikasi 0,000. Koefisien slope kreativitas sebesar 0,686 dan nilai signifikasi 0,000, maka menolak H_0 dan menerima H_a

yang artinya pengaruh kreativitas dengan keterampilan memiliki arah signifikan maka dapat disimpulkan menolak H_0 yang berarti koefisien kreativitas signifikan dalam memprediksi keterampilan .

LAMPIRAN 13

Persamaan Garis Linear

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	44,743	2,943		15,203	,000
	keaktifan	,379	,031	,828	12,363	,000

a. Dependent Variable: keterampilan

Diketahui nilai konstanta a sebesar 44,743, sedangkan keaktifan (b/koeffisien regresi) sebesar 0,379. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis

$$Y = a + Bx$$

$$Y = 44,743 + 0,379 X$$

Konstanta sebesar 44,743 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi sebesar 44,743. Koefisien regresi X sebesar 0,379 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai keaktifan, maka nilai keterampilan akan bertambah sebesar 0,379. Koefisien regresi yang bernilai positif menandakan bahwa arah pengaruh antara variabel X dan Y adalah positif.

LAMPIRAN 14

Perhitungan Koefisien Determinasi

Untuk mencari seberapa persen berpengaruhnya variabel Y yang ditentukan oleh variabel X, maka digunakan koefisien determinasi dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,686 \times 100\% \\ &= 68,6 \% \end{aligned}$$

Sehingga dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa peran variabel kreativitas terhadap keterampilan adalah sebesar adalah sebesar 68,6 %.

DOKUMENTASI

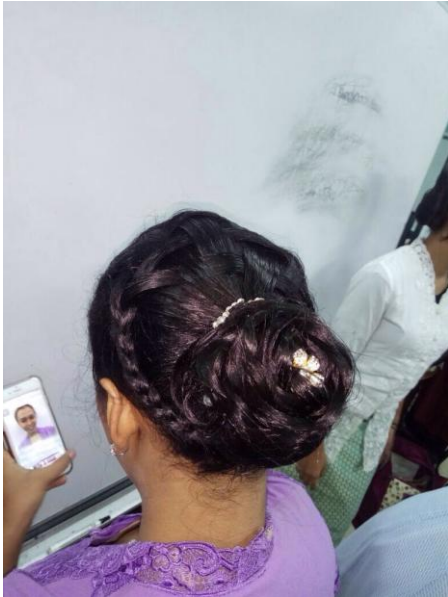




Monica Trihartono Putri
D3 Tata Rias
1510517035



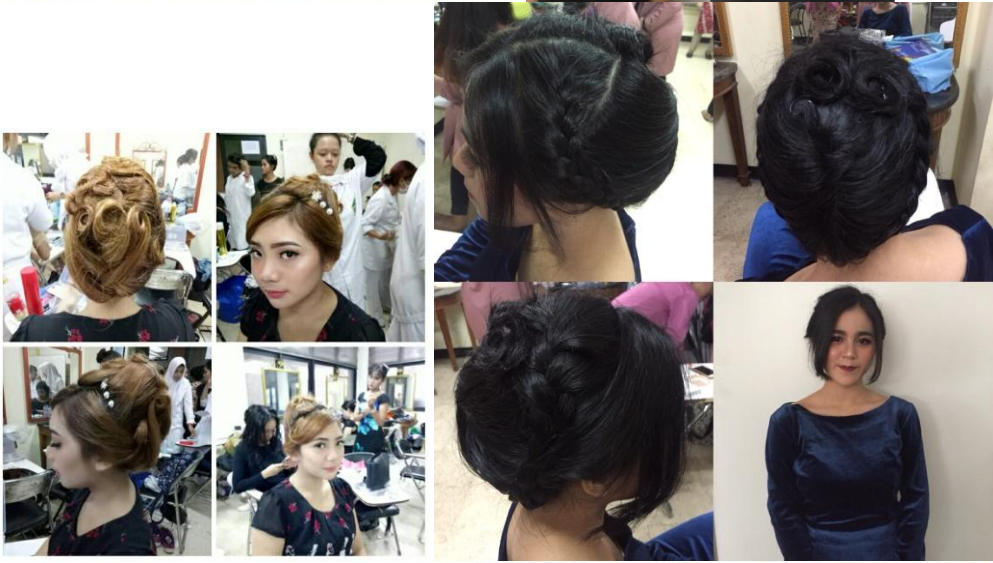
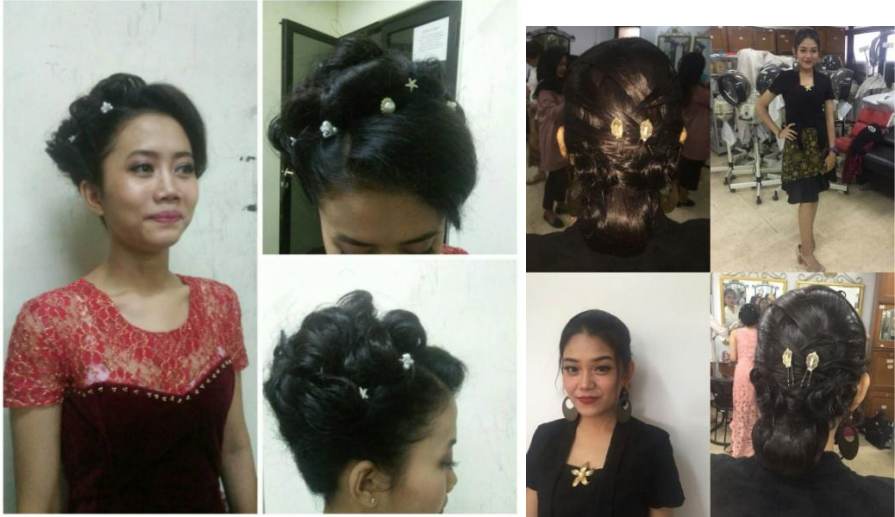






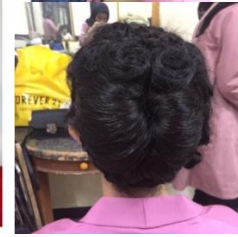
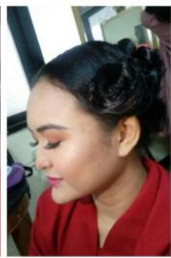
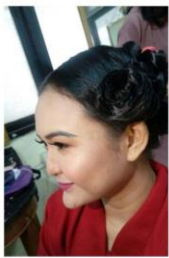




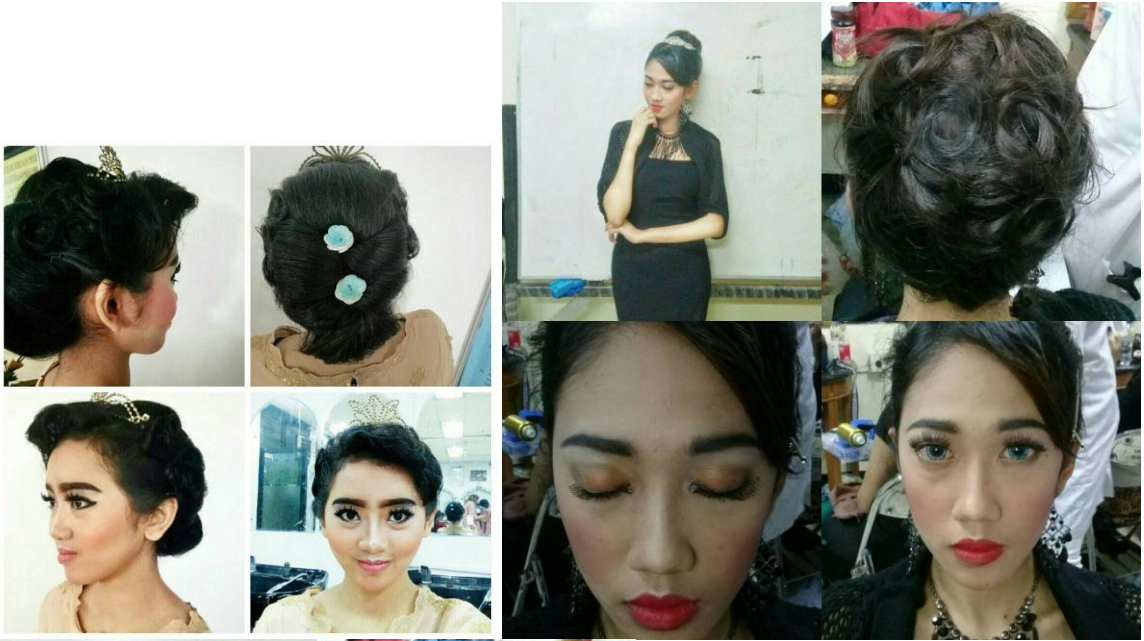












Daftar Riwayat Hidup



Nama : Nila Wati
Tempat / Tanggal Lahir : Tangerang, 4 september 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Wisma Harapan Blok C5 No 3, Kota Tangerang
Agama : Buddha
Kewarganegaraan : Indonesia
No. Telepon : 087809090295
Email : nilawati0409@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Formal :

- TK Harapan Bangsa
- SD Harapan Bangsa
- SMP Dharma Putra
- SMK Negeri 3 Tangerang

Riwayat Pekerjaan

- Freelance Make Up Artist