

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PINTEREST TERHADAP PENINGKATAN DASAR DESAIN BUSANA SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK MUHAMMADIYAH GUBUG

Oleh

Wahyuni Setia Anggraini¹, Purwosiwi Pandansari²

^{1,2}Universitas Ngudi Waluyo

Email: [1lavanyagarvita5@gmail.com](mailto:lavanyagarvita5@gmail.com)

Article History:

Received: 01-11-2025

Revised: 25-11-2025

Accepted: 01-12-2025

Keywords:

Pinterest, Media

Pembelajaran, Desain

Busana, Kreativitas

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Pinterest dalam meningkatkan kemampuan dasar desain busana pada siswa kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian 11 siswa (38%) dengan predikat Baik Sekali dan 18 siswa (62%) dengan predikat Baik, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 85, lebih tinggi dari KKM 75. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Aspek dengan skor tertinggi terdapat pada kreativitas dan keunikan konsep, sedangkan aspek dengan skor terendah terdapat pada ketepatan pemilihan warna dan bahan. Kesimpulan bahwa media Pinterest efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain busana sekaligus menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di era digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah berpengaruh besar dalam inovasi media pembelajaran, berkat kemajuan teknologi dan perubahan sikap masyarakat yang demikian pesat, maka bidang ini telah ditafsirkan secara luas dan mempunyai fungsi serta nilai yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran (Prasetyaningtyas et al., 2024). Tenaga pengajar pada suatu lembaga pendidikan adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik, baik yang bersifat teori maupun praktik dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk itu, diperlukan kemampuan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran untuk kepentingan anak didiknya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal sesuai dengan harapan pendidikan. Observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Gubug menunjukkan bahwa pembelajaran dasar desain busana masih memberlakukan pembelajaran konvensional dengan media yang standar, misalnya powerpoint, atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan tugas kepada siswa dengan materi yang terbatas. Masih banyak hasil desain peserta didik yang masih sama karena hanya mencontoh desain gambar yang diberikan oleh guru dan sumber belajar tercetak, sehingga kelancaran untuk mengungkapkan ide dalam desain busana secara cepat dan efektif masih belum dikuasai. Maka pemanfaatan media internet dalam pembelajaran dapat mendukung kelancaran pendidikan padahal kemajuan media pendidikan sekarang telah merubah daya jangkauan manusia seakan tanpa batas ruang, waktu dan usia sehingga memberi peluang besar bagi setiap pendidik untuk memberikan

pendidikan yang terbaik. Media sosial saat ini telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang khususnya siswa. Kehadiran media sosial tersebut dapat memudahkan siswa untuk mencari pengetahuan dan inovasi yang ada di luar sekolah. Dengan adanya media sosial pinterest yang penuh dengan multimedia seperti foto. Maka dengan begitu media sosial pinterest memungkinkan untuk dapat mencari inspirasi dan dikembangkan menjadi hal yang lebih menarik lagi. Sehingga dapat menambah kualitas pengetahuan yang ada di sekolah atau di luar sekolah. Media visual menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam pembelajaran desain busana karena dapat membantu siswa dalam memahami bentuk, warna, dan proporsi. Namun, pembelajaran di SMK Muhammadiyah Gubug masih dominan menggunakan metode konvensional yang kurang variatif, sehingga kreativitas siswa belum berkembang secara optimal. Observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Gubug menunjukkan bahwa pembelajaran dasar desain busana masih memberlakukan pembelajaran konvensional dengan media yang standar, misalnya powerpoint, atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan tugas kepada siswa dengan materi yang terbatas. Masih banyak hasil desain peserta didik yang masih sama karena hanya mencontoh desain gambar yang diberikan oleh guru dan sumber belajar tercetak, sehingga kelancaran untuk mengungkapkan ide dalam desain busana secara cepat dan efektif masih belum dikuasai. Penggunaan sumber belajar media pinterest dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Gubug dalam mendapatkan informasi dalam mendesain busana karena hampir seluruh siswa dapat menggunakan media pinterest. Informasi yang diperoleh dapat diakses atau dicari secara langsung dengan akses internet. Siswa dapat mengkaji gambar desain busana yang dicari dari internet. Selain mengkaji gambar, siswa juga dapat mengkaji materi yang terkait dengan langkah mendesain busana, ciri-ciri busana berdasarkan kesempatan dan hal lain yang berhubungan dengan mendesain busana. Siswa juga dapat mengkaji video gambar pembuatan desain busana serta dapat mempertinggi hasil belajar siswa dalam pembelajaran desain busana.

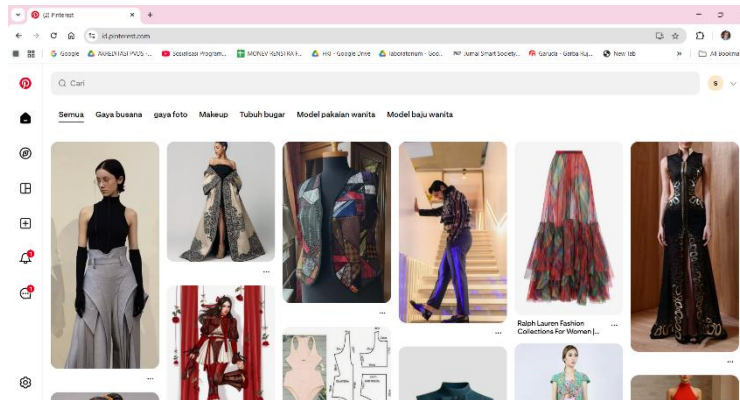
LANDASAN TEORI

Effective yaitu berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mengatakan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektifitas yaitu keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang di tuju. Jadi efektivitas merupakan suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau kegagalan kegiatan dalam mencapai tujuan. Sedangkan komunikasi yaitu proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan akibat tertentu. Efektivitas memiliki arti keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati tujuan, berarti makin tinggi efektivitasnya, begitu pula sebaliknya (Mukhamad et al., n.d.). efektivitas berhubungan dengan derajat keberhasilan suatu operasi pada sektor publik sehingga suatu kegiatan dikatakan efektif jika kegiatan tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan menyediakan pelayanan masyarakat yang merupakan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Ariwibowo et al., 2025), efektivitas dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Suatu usaha atau kegiatan tersebut

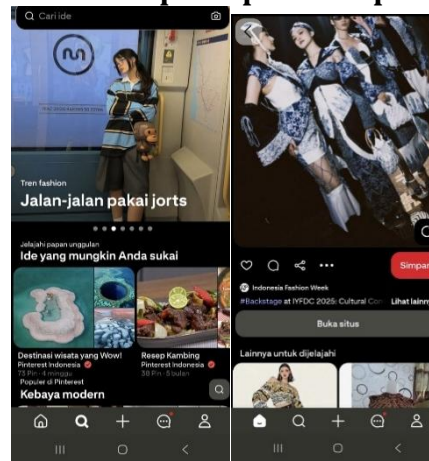
telah mencapai tujuannya dan mempunyai pengaruh besar.

Pinterest merupakan platform berbasis visual yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi, pinteres memiliki beberapa kelebihan selain menjadi sumber inspirasi, terdapat fitur analytics untuk memudahkan pengguna melihat sejauh mana interkasi dari pinboard yang di bagikan, digunakan promosi blog atau artikel secara otomatis agar pengguna bisa memilih gambar dan menabahah dalam bentuk pinbord. Terhubung dengan media web, instragam, whatsapp, dan youtube, sebagai inspirasi dan sering dimanfaatkan oleh pengguna pinteres adalah inspirasi dari konten kreator, desainer, fotografer, editor, hingga pekerja seni yang membagikan karya melalui pinteres. Yang diambil dari penelitian ini adalah kelebihan dari app pinteres inspirasi ini bisanya menjadi acuan untuk dikembangkan menjadi karya yang lebih menarik lagi, terlebih visual pinteret yang user-frirndly memudahkan pengguna untuk meng- explore beragam pinboard yang ada serta ada fitur penyimpanan pengguna untuk menyipan inspirasi ide yang akan di kembangkan. Penelitian materi pembelajaran menulis iklan sedangkan penelitian ini berfokus pada materi menulis membuat desain busana yang diunggah melalui media Pinterest untuk siswa SMP yang menunjukan media penggunaan pinteres yang berbeda dengan media sosial lainnya (Kurniawan et al., 2025). Penelitian yang mengadaptasi pendekatan penggunaan Pinterest sebagai media visual untuk mendukung pembelajaran menulis iklan, dengan memerhatikan proses, hasil dan respons terkait penggunaan Pinterest dalam pembelajaran. Menunjukan pinteres memberikan interaksi yang beragam terhadap hasil belajar menggunakan aplikasi Pinterest. Pelaksanaan pembelajaran sketsa desain busana dengan menggunakan aplikasi pinteres bertujuan untuk menindaklanjuti tuntutan perkembangan era industri4.0 yang selalu menerapkan teknologi dan digitalisasi. Pembelajaran desain busana dengan bahan ajar menggunakan aplikasi pinteres ini sakat layak untuk di kembangan kedepanya pada mata kuliah atau pembelajaran lain sehingga dapat mempersiapkan peserta didik terutama mahasiswa pendidikan vokasional desain fashion untuk memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam mewujudkan karya atau produk fashion dengan daya saing secara global berdasarkan kearifan lokal dengan tema wastra nusantara||, (Nur & Asmad, 2024). Penelitian-penelitian yang di jelaskan menggunakan media pinteres berdapak sangat positif di dalam aplikasi pinteres ada banyak konten kreator yang memposting karyanya di aplikasi tersebut agar adanya interaksi antara kreator dengan pencari ide-ide kratif.

Pembelajaran dasar desain busana Dasar desain komponen dasar yang membentuk sebuah Garis (*Line*), Bentuk (*Shape*) dan Siluet (*Silhouette*), Warna (*Color*), Tekstur (*Texture*), Pola (*Pattern*) dan Motif (*Motif*), dan Prinsip Desain Busana : [1] Keseimbangan (*Balance*) [2] Proporsi (*Proportion*) [3] Irama (*Rhythm*) [4] Penekanan (*Emphasis*) atau Pusat Perhatian (*Focal Point*) [5] Harmoni (*Harmony*) atau Kesatuan (*Unity*). Proses Desain Busana karya desain. Dalam konteks busana, elemen-elemen ini bekerja sama untuk menciptakan estetika dan fungsi pada pakaian, pengembangan Desain (*Design Development*), pembuatan Pola dan Prototipe (*Pattern Making & Prototyping*), dan produksi, dalam mendesain faktor-faktor yang mempengaruhi desain busana merupakan tren mode, sosial dan budaya, ekonomi, teknologi, etika dan keberlanjutan (Prasetyaningtyas et al., 2024).



Gambar 1. Tampilan pinteres pada web

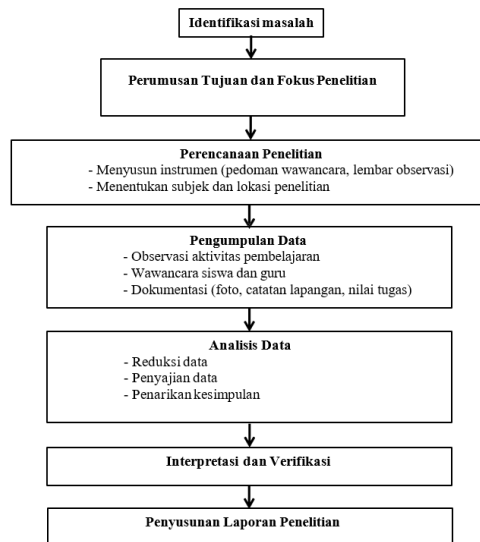


Gambar 2. Tampilan pinteres pada smartphone

Penelitian terdahulu menjadi landasan teori penelitian ini untuk fokus pada penggunaan aplikasi pinteres untuk efektifitas pembelajaran Terhadap Peningkatan Dasar Desain Busana Siswa Kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug. penggunaan Pinterest, siswa tidak hanya dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang desain busana, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan kreativitas, mengombinasikan ide, serta mengasah keterampilan analisis visual. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti empiris bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya di SMK yang mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dunia industri kreatif. visi sekolah untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, kreatif, dan inovatif. Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi strategis bagi guru, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga pembelajaran tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga sesuai dengan perkembangan era digital dan kebutuhan dunia kerja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi karya, dan penilaian hasil desain. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

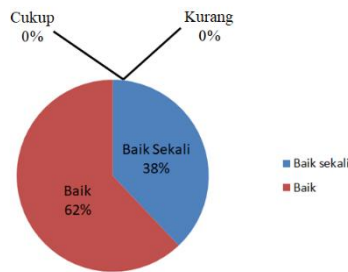


Gambar 3. Desain Penelitian

Penelitian Kualitatif dianggap sebagai suatu praktik yang menekankan pemahaman holistik terhadap fenomena sosial melalui pendekatan konstruktivis, interpretatif, dan kritis. Pendekatan ini menggambarkan dunia melalui data non-numerik seperti wawancara, observasi, narasi, dan lain-lain, serta menghargai konteks, posisi peneliti, dan keragaman perspektif (Pembelajaran & Desain, 2024). Informasi yang telah diperoleh dari partisipan kemudian dikumpulkan. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan orang yang diteliti dan semuanya tidak dapat diukur dengan angka. Data yang diperoleh digambarkan dengan kata-kata atau kalimat untuk memperoleh kesimpulan (Schroeder et al., 2019). Sehingga jelas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

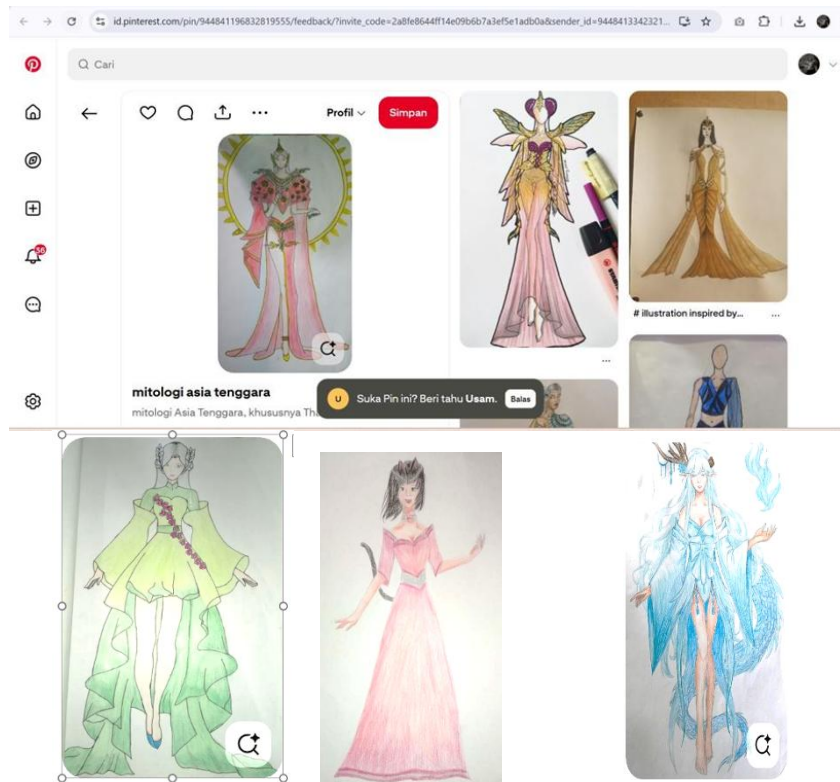
HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Muhammadiyah Gubug Jl. Pilang Sari RT 04 / RW 04 Kecamatan Gubug , Kabupaten Grobogan. Sekolah ini berdiri pada tahun 1994. Kurikulum yang diterapkan untuk proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah Gubug sudah menggunakan deep learning untuk kelas X dan kurikulum merdeka untuk kelas XI dan XII. Observasi yang dilakukan dengan kepala bidang kurikulum untuk waktu penelitian, Hasil pengamatan yang peneliti temukan. Proses pembelajaran kurang kondusif karena siswa terlihat jenuh dan banyak yang tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, belum terfasilitasi media belajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka yang menuntut untuk lebih mandiri dan meningkatkan kreativitas, sebagian peserta didik belum memahami teks argumentasi dalam mempraktekan materi yang di ajarkan. Aplikasi Pinterest dijadikan sebagai media pembelajaran menuangkan ide membuat desain busana. Pengambilan data dilakukan di SMK Muhammadiyah Gubug penelitian dilaksanakan selama 4 bulan pengamatan, Peneliti mengambil data dari kelas X TB2 dengan jumlah 29 siswa. Hasil wawancara yang dilakukan mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi Pinterest yang digunakan dalam penelitian ini, peserta didik memberikan tanggapan bahwa aplikasi Pinterest dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kemudian hari, baik untuk mata pelajaran dasar desain busana maupun lainnya.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Tes Membuat Desain Busana

Penggunaan aplikasi Pinterest yang dihasilkan oleh siswa kemudian dianalisis sebagai bentuk nyata apakah bahwa Pinterest berpengaruh pada penggunaan media pembelajaran. Karya yang telah diunggah ke Pinterest sebagai bagian penelitian ini. Setelah membuat desain busana, siswa memanfaatkan Pinterest untuk membagikan karya mereka dengan mengunggahnya ke papan khusus. Selain itu, melalui penggunaan Pinterest siswa dapat mempelajari bagaimana visualisasi yang efektif berperan penting dalam menarik perhatian audiens, sekaligus alat mempromosikan suatu produk barang atau jasa dengan cara yang kreatif dan menarik





Gambar 4. Hasil desain tema mitologi dewa

Tabel. 1 Hasil penelitian

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
Baik Sekali	11	38%	Mampu membuat desain dengan sangat baik.
Baik	18	62%	Mampu membuat desain dengan tingkat kreativitas baik.
Rata-rata Nilai	85	-	Di atas KKM (75).

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMK Muhammadiyah Gubug untuk pelajaran Dasar Desain Busana adalah sebesar 75. Berdasarkan hasil capaian siswa terdapat 29 siswa yang memiliki nilai di atas KKM dan tidak ditemukan nilai siswa yang di bawah KKM. Nilai rata-rata keseluruhan siswa, yaitu 85 maka nilai rata-rata keseluruhan siswa lebih tinggi dibandingkan dengan nilai KKM.

Berdasarkan data di atas jumlah skor maksimal terdapat pada Kreativitas dan Keunikan Konsep, hal ini disebabkan seluruh siswa kreatif dan memiliki keunikan dalam membuat desain busana. Jumlah skor minimum terdapat pada Kesesuaian dengan Tema, hal ini disebabkan siswa lebih fokus terhadap desain yang dibuatnya sehingga tema desainnya terlewat. Siswa kurang menekankan tema dari proyek yang ditugasnya yaitu mitologi, siswa hanya focus didesain yang menarik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan ide desain busana lebih baik setelah menggunakan Pinterest. Siswa dapat mengakses berbagai referensi visual yang mendorong variasi ide dan kreativitas. hasil wawancara menunjukkan bahwa media Pinterest cukup baik sebagai wadah untuk keterampilan menggambar desain busana bagi siswa yang mengalami kesulitan untuk mencari tempat berkembang dalam pembuatan desain busana. Pinterest dapat menunjang proses belajar mengajar khususnya bagi keterampilan menggambar desain busana. Selain hasil wawancara guru, hasil wawancara siswa juga selaras dengan hasil yang didapatkan siswa dalam proses belajar mengajar membuat desain busana.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Pinterest sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Busana di kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug memberikan dampak

positif terhadap kemampuan menggambar desain busana siswa. Siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dan kemampuan dalam mengaplikasikan unsur serta prinsip desain. Melalui Pinterest, siswa memperoleh inspirasi dari berbagai contoh karya desain busana modern yang tersedia secara global, sehingga ide dan konsep yang dihasilkan menjadi lebih bervariasi dan inovatif. Hasil gambar siswa tampak lebih baik dari segi kesesuaian tema, kombinasi warna, proporsi, kerapian, dan detail gambar. Dengan demikian, penggunaan Pinterest terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas wawasan estetika, serta mendorong siswa menghasilkan karya desain busana yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan perkembangan tren mode saat ini.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kepada pihak SMK Muhammadiyah Gubug dan seluruh siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, Azhar. (2020). Media Pembelajaran. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- [2] Arie Mukhamad Akbar Zulfikrie & Ike Junita Triwardhani, Peran Instagram dalam Membangun Brand Awareness Produk Minuman Lokal, Jurnal Komunikasi Manajemen, Vol. 3, No.1, 2023, 436
- [3] Kurniawan, B. (2022). Pengaruh Garis Terhadap Persepsi Siluet Tubuh dalam Desain Busana. Jurnal Tata Busana, 3(2), 67-78.
- [4] Purwosiwi, P., Purwanti, R., Kustiyono, K., Jalil, A., & Lathifah, L. (2024). Penggunaan Pinterest sebagai media desain busana. Jurnal Pengabdian Fashion.
- [5] Ariwibowo, Muhammad Fajat, dkk., (2024). —Memanfaatkan Aplikasi Pinterest Sebagai Referensi untuk Membuat Konten Digital Marketing.|| JPMN: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, Vol. 4 No. 2: 192-196.
- [6] Schoreder, Stephanie (2019). —Expanding the Learning Network: How Teachers Use Pinterest, || *Journal of Research on Technology in Education*, Vol. 51, No. 2. h. 166-186.
- [7] Nur Rizky Asmad, Zulfah. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Penggunaan Sosial Media Pinterest pada Kelas X DKV B Di SMKN 2 Gowa.
- [8] Prasetyaningtyas, W., Widiastuti, W., & Istiyono, E. (2024). *Development of Learning Outcomes Assessment Instruments for Fashion Technology Courses*. Proceedings of the 5th Vocational Education International Conference (VEIC-5 2023)
- [9] Sari, W. (2025). Dampak Revolusi Industri 4.0 Terhadap Desain dan Produksi Busana. Jurnal Inovasi Digital Fesyen, 8(1), 1-10.
- [10] Setiawan, H. (2023). Prinsip Keseimbangan dalam Desain Busana Adibusana. Jurnal Seni Busana, 6(3), 130-145.
- [11] Wibowo, T. (2020). Mencapai Harmoni Melalui Penerapan Prinsip Desain dalam Busana Muslim. Jurnal Busana Religi, 1(1), 20-35.