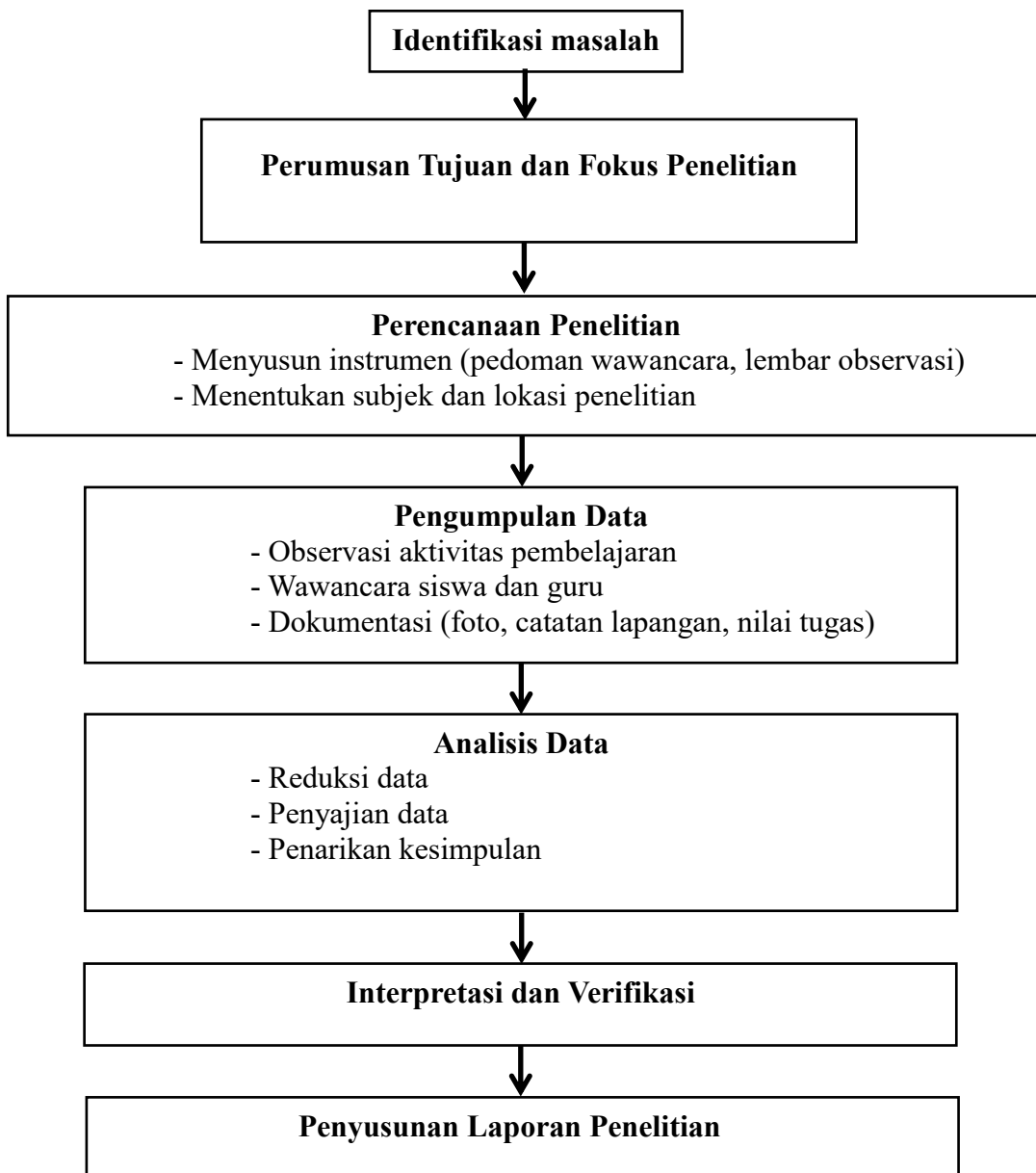


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pendekatan Masalah

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sependapat dengan Sugiyono bahwa Metode penelitian kualitatif kerap disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alami. (Sugiyono, 2021) Artinya bahwa metode kualitatif merupakan metode untuk membangun pernyataan pengetahuan berdasarkan perspektif-konstruktif (misalnya, makna-makna yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial dan sejarah dengan tujuan untuk membangun teori atau pola pengetahuan tertentu). Hal ini menegaskan bahwa penelitian kualitatif, pengetahuan dibangun peneliti melalui interpretasi dengan mengacu pada berbagai perspektif dan informasi apa adanya dari subjek penelitian. Berbagai sumber data seperti catatan, observasi, wawancara beserta catatan wawancara, pengalaman individu dan sejarah dapat digunakan untuk mendukung terbentuknya interpretasi tersebut.



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Keterangan Desain

1. Identifikasi Masalah

Menentukan fokus masalah rendahnya pengetahuan dasar desain busana dan kebutuhan inovasi pembelajaran.

2. Perumusan Tujuan

Menjabarkan tujuan penelitian yaitu mengkaji efektivitas media Pinterest dalam meningkatkan pengetahuan desain busana.

3. Pengumpulan Data

Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi selama 8 kali siklus pembelajaran.

4. Analisis Data

Menggunakan pendekatan analisis deskriptif: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

5. Interpretasi dan Pelaporan

Menyusun hasil dan pembahasan untuk BAB IV dan BAB V sebagai laporan akhir penelitian.

Pada edisi terbaru ini, 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. (Denzin & Lincoln, 2023) Informasi yang telah diperoleh dari partisipan kemudian dikumpulkan. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi dapat pula bentuk-bentuk tema. Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dalam bentuk laporan tertulis. Lebih lanjut Creswell menjelaskan bahwa di dalam penelitian kualitatif, pengetahuan dibangun melalui interpretasi terhadap multi perspektif yang

beragam dari masukan segenap partisipan yang terlibat di beragam dari masukan segenap partisipan yang terlibat di dalam penelitian, tidak hanya dari penelitiannya semata sumber datanya bermacam-macam.

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. Sehingga jelas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

B. Latar Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu atau entitas tentang yang ingin diperoleh informasinya, atau individu pada latar penelitian yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi lingkungan penelitian berdasarkan teori yang diuraikan. Dalam penelitian kualitatif, informan digunakan untuk mendapatkan banyak informasi penting dalam waktu yang terbatas. Memanfaatkan informan, peneliti juga dapat bertukar pikiran atau berkaca pada sudut pandang lain untuk membandingkan kasus yang terjadi pada subjek. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata busana 1 (X TB 2) SMK Muhammadiyah Gubug yang berjumlah 29 murid. Melalui observasi, kelas X TB 2 dijadikan subjek penelitian karena peserta didik dalam kelas tersebut cukup aktif, cerdas dan kreatif sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik mudah menangkap informasi atau pembelajaran yang diberikan. Tahap ini memudahkan dalam proses penelitian yang dilakukan.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian dan Aktivitas Pembelajaran

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Tahapan Penelitian
1	Minggu 1 September 2025	Pengenalan media Pinterest dan penjelasan materi dasar desain busana.	Perencanaan & Orientasi
2	Minggu 2 September 2025	Eksplorasi referensi desain busana melalui Pinterest.	Pelaksanaan (Eksplorasi)
3	Minggu 3 September 2025	Pembuatan sketsa desain busana berdasarkan referensi Pinterest.	Pelaksanaan (Desain)
4	Minggu 4 September 2025	Presentasi sketsa desain dan diskusi kelas.	Evaluasi & Refleksi
5	Minggu 1 Oktober 2025	Pengembangan sketsa menjadi desain siap jahit.	Pelaksanaan (Proyek)
6	Minggu 2 Oktober 2025	Penyempurnaan hasil karya dan penilaian produk.	Evaluasi Hasil

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada September hingga Oktober 2025, di SMK Muhammadiyah Gubug, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah, dengan jumlah 6 kali pertemuan atau dapat dianggap sebagai 6 siklus aktivitas pembelajaran. Setiap pertemuan mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan proyek (praktik membuat desain busana), evaluasi hasil kerja, dan refleksi. Penelitian yang berorientasi pada pendidikan vokasional, kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan pengetahuan teoretis, tetapi juga pada penerapan keterampilan praktik secara langsung sesuai dengan kompetensi keahlian Tata Busana. Melalui pendekatan berbasis proyek dan penggunaan media digital Pinterest, siswa diarahkan untuk mengembangkan kemampuan desain kreatif, ketelitian dalam proses kerja, serta kesiapan menghadapi tuntutan dunia industri mode. Dengan demikian, penelitian ini mendukung

tujuan pendidikan vokasional yaitu menghasilkan lulusan yang kompeten, produktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di bidang fashion.

C. Fokus Penelitian

Seiring dengan Mahmud bahwa objek penelitian adalah masalah pokok yang dijadikan fokus penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Mahmud,2022) Dapat disimpulkan bahwa objek penelitian adalah fokus atau sasaran dari sebuah penelitian. Suatu fenomena yang akan diobservasi, dianalisis, dan dievaluasi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini memusatkan perhatian pada:

1. Pemanfaatan media Pinterest dalam proses pembelajaran desain busana, termasuk cara guru mengintegrasikan media tersebut ke dalam materi ajar.
2. Perbandingan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media Pinterest dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Tingkat peningkatan pengetahuan siswa dalam memahami unsur, prinsip, dan jenis-jenis desain busana setelah pembelajaran dengan media Pinterest.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus untuk menjawab pertanyaan utama: Apakah penggunaan media Pinterest efektif dalam meningkatkan dasar desain busana siswa kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug?

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian yaitu tempat atau asal dari mana data itu diperoleh, yang bertujuan untuk memudahkan dalam mengidentifikasi sumber data tersebut. Data adalah fakta, informasi atau keterangan yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah. Data penelitian ini diperoleh langsung dari pihak-pihak yang relevan, yaitu data sekolah berasal dari literatur. Data dapat berupa situasi, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa, atau simbol lainnya yang dapat digunakan untuk memahami lingkungan, objek, peristiwa, atau konsep. Informasi yang belum memiliki makna bagi orang yang menerimanya harus ditinjau lebih lanjut. Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini, sumber data dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data utama yang diperoleh langsung dari informan atau partisipan penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa kelas X Tata Busana SMK Muhammadiyah Gubug yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Pinterest. Siswa memberikan informasi mengenai pengalaman belajar mereka, pemahaman terhadap materi desain busana, serta respon dan persepsi terhadap penggunaan Pinterest dalam pembelajaran.
- b. Guru mata pelajaran Dasar Desain Busana yang menerapkan media Pinterest dalam proses pembelajaran. Guru memberikan keterangan

mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran menggunakan media tersebut.

- c. Dokumentasi kegiatan pembelajaran, seperti foto, hasil tugas siswa, catatan observasi, dan perangkat pembelajaran (RPP, modul, media ajar).

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari dokumen atau literatur lain yang relevan dengan fokus penelitian. Sumber ini digunakan untuk memperkuat analisis dan pemahaman terhadap konteks penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi:

- a. Dokumen kurikulum dan silabus mata pelajaran Dasar Desain Busana kelas X.
- b. Buku teks atau modul pembelajaran desain busana.
- c. Artikel, jurnal ilmiah, dan literatur yang membahas tentang:
 - 1) Media pembelajaran visual dan digital,
 - 2) Pemanfaatan Pinterest dalam dunia pendidikan,
 - 3) Teori belajar visual dan konstruktivistik,
 - 4) Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai metode untuk memperoleh data yang mendalam dan menyeluruh. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Dasar Desain Busana yang menggunakan media Pinterest.

Observasi ini bertujuan untuk melihat:

- a. Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung,
- b. Interaksi siswa dengan media Pinterest,
- c. Respons siswa terhadap materi yang disampaikan secara visual,
- d. Perubahan perilaku belajar dan partisipasi siswa.

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipatif dengan lembar observasi sebagai instrumen pendukung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berdialog dan tanya jawab dengan siswa dan guru yang bertugas secara langsung dalam proses belajar mengajar. Hasil wawancara kemudian dituangkan dalam struktur ringkasan. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang mewawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dalam penelitian ini, di mana peneliti akan mengajukan pertanyaan sesuai dengan pedoman wawancara yang ada namun tanpa membatasi jawaban dari informan sehingga ada kemungkinan pertanyaan dapat berkembang. Penelitian ini menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap, mendalam, dan menyeluruh.

Peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan guru mata

pelajaran produktif tatabusana kelas X TB2 SMK Muhammadiyah Gubug. Wawancara dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan dan keterampilan menulis membuat desain busana. Media apa yang biasanya digunakan, pendapat guru mengenai media Pinterest yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa untuk mengetahui pendapat mereka mengenai penggunaan media Pinterest dalam keterampilan mendesain busana.

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Tatabusana SMK Muhammadiyah Gubug

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana suasana kelas ketika sedang melakukan proses belajar mengajar?
2.	Apakah Media pembelajaran menurut Bapak/Ibu sangat penting dalam proses belajar mengajar?
3.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan sosial media sebagai media pembelajaran? Jika pernah, sosial media apa yang Bapak/Ibu gunakan?
4.	Bagaimana ketertarikan siswa saat belajar menggunakan media pembelajaran?
5.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui sosial media Pinterest? Jika iya, apakah Bapak/Ibu pernah menggunakannya/ mencobanya/ tertarik untuk menjadikan Pinterest sebagai media pembelajaran?
6.	Bagaimana tanggapan Ibu terkait Pinterest jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembuatan desain busana?

Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Pra-Penelitian Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Gubug

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana perasaan Anda ketika belajar Dasar desain tatabusana?

2.	Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mendesain busana?
3.	Apakah Anda mengetahui aplikasi Pinterest?
4.	Apakah di <i>handphone</i> /gawai Anda terdapat aplikasi Pinterest? Jika iya, biasanya Anda menggunakan Pinterest untuk apa?
5.	Seberapa sering Anda menggunakan Pinterest?
6.	Apakah Anda pernah menggunakan Pinterest untuk pembelajaran?

Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Pasca-Penelitian Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Gubug

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana perasaan Anda ketika belajar dasar desain busana setelah menggunakan media pembelajaran?
2.	Bagaimana pendapat Anda mengenai penggunaan media Pinterest dalam mata pelajaran dasar desain busana?
3.	Apakah kamu memahami materi dasar desain busana dengan baik?
4.	Apakah aplikasi Pinterest memudahkan Anda untuk membuat desain busana?
5.	Bagaimana pendapat Anda mengenai keterkaitan keterampilan membuat desain busana dengan Pinterest?
6.	Apakah Pinterest cocok digunakan sebagai media pembelajaran?

3. Tes praktik

Teknik tes meliputi tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan. Tes lisan berbentuk pertanyaan lisan di kelas yang dilaksanakan pada saat pembelajaran di kelas berlangsung atau di akhir pembelajaran. Tes tertulis adalah tes yang dilaksanakan secara tertulis, baik pertanyaan maupun jawabannya. Sedangkan tes perbuatan atau tes unjuk kerja adalah tes yang

dilaksanakan dengan jawaban menggunakan perbuatan atau tindakan. Tes tertulis dapat berbentuk uraian (essay/subjective) atau obyektif (objective test). Tes uraian berupa pertanyaan yang menuntut siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan. Sedangkan tes obyektif dapat berbentuk soal benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, atau jawaban singkat (isian). Tes yang dilakukan oleh peneliti yaitu tes tertulis yang dilakukan oleh siswa saat mengerjakan soal teori dasar desain busana. Tes ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam pelajaran dasar desain busana serta mengetahui sejauh mana kreativitas siswa mengolah hasil dasar desain pada pinterest

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung data dari observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan melalui dokumentasi antara lain:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),
- b. Media ajar (tampilan Pinterest yang digunakan),
- c. Hasil tugas siswa,
- d. Foto kegiatan pembelajaran,
- e. Catatan guru dan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik ini bertujuan untuk memperoleh bukti visual dan tertulis yang dapat memperkuat temuan penelitian.

F. Teknik Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada pandangan Lincoln dan Guba (2011) serta Creswell dan Poth (2018) yang merekomendasikan beberapa teknik validasi data dalam penelitian kualitatif. Teknik-teknik tersebut diterapkan secara sistematis untuk memenuhi prinsip kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Adapun teknik keabsahan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Peneliti membandingkan dan mengkaji data dari berbagai sumber, yaitu:

- a. Wawancara dengan siswa kelas X Tata Busana sebagai pengguna media Pinterest,
- b. Wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain Busana,
- c. Observasi langsung aktivitas pembelajaran berbasis media Pinterest di kelas.

Tujuannya adalah untuk memastikan konsistensi data dan memperkuat keyakinan terhadap temuan mengenai efektivitas media Pinterest dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Dengan menerapkan teknik ini secara konsisten, peneliti berupaya memastikan bahwa data dan temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini memiliki tingkat keabsahan yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

G. Instrumen Penilaian

Instrumen merupakan alat yang berfungsi untuk mengukur suatu variabel. Instrumen penelitian adalah alat yang memiliki kegunaan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Instrumen penelitian akan membuat peneliti mengetahui sumber data yang akan diteliti, jenis data yang akan diambil, teknik pengumpulan data, langkah penyusunan instrumen, serta mengetahui validatas, reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran data penelitian yang dilaksanakan. Instrumen memiliki peran yang sangat penting, karena dengan adanya instrumen penelitian, maka mutu penelitian dapat diketahui dengan jelas. Instrumen penelitian dapat dikatakan juga sebagai jantung penelitian.

Menyusun sebuah instrumen penelitian perlu memerhatikan kisi-kisi instrumen. Peneliti juga melakukan perencanaan seperti perumusan tujuan, menentukan instrumen yang efektif untuk mengumpulkan data. Tes yaitu dengan memberikan pemahaman akan dasar desain busana dan bagaimana cara menuangkan kreativitas ide ke bentuk desain busana, lalu setelahnya siswa mulai membuat desain busana dengan mengunggahnya di Pinterest. Tes ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa mentransfer materi yang telah diajarkan dan mengetahui sejauh mana kreativitas siswa dalam menuangkan idenya ke dalam bentuk desain busana. Setelah melakukan tes yaitu mewawancarai guru tata busana dan siswa kelas X TB 2 SMK Muhammadiyah Gubug, selanjutnya yaitu dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa hasil membuat desain busana yang dalam bentuk karya desain busana dengan tema mitologi dan sudah diunggah ke Pinterest selain itu

mendokumentasikan saat proses belajar mengajar guna untuk validitas atau sebagai penguat penelitian penulis.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa rubrik penilaian desain busana yang bersumber *Buku Panduan Lomba Desain Busana Tingkat Nasional* (Direktorat SMK, 2021) yang sudah dimodifikasi oleh peneliti yang disesuaikan dengan kebutuhan data yang diinginkan dan dituju.

Tabel 3. 5 Rubrik Penilaian Desain Busana

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Bobot
1.	Kreativitas dan Keunikan Konsep	Inovasi ide, keunikan desain, dan orisinalitas konsep yang ditampilkan.	30%
2.	Kesesuaian dengan Tema	Relevansi desain dengan tema yang ditentukan, baik dari segi konsep maupun gaya.	20%
3.	Kualitas Sketsa dan Detail	Kerapian, proporsi gambar, kejelasan detail busana, dan teknik penggambaran.	20%
4.	Ketepatan Pemilihan Bahan dan Warna	Kesesuaian bahan, warna, dan aksesoris dengan konsep dan fungsi busana.	15%
5.	Presentasi Konsep	Kemampuan menjelaskan ide, konsep, dan inspirasi di balik desain.	15%

*Diubah disesuaikan dari rubrik penilaian keterampilan desain busana yang diadaptasi dari *Buku Panduan Lomba Desain Busana Tingkat Nasional* (Direktorat SMK, 2021).

Keterangan: 1= Sangat Kurang
 2= Kurang
 3= Cukup
 4= Baik
 5= Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas terdapat keterangan skor menurut *Panduan Lomba Desain Busana Tingkat Nasional* yang memiliki tentang skor 1–

5. Kriteria penentuan skor sebagai berikut.

Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Desain Busana

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kreativitas dan Keunikan Konsep	Sangat Kreatif , ide sangat inovatif, orisinal, dan memiliki keunikan yang kuat.	5
		Kreatif , ide cukup inovatif dan memiliki keunikan.	4
		Cukup Kreatif , ide memiliki sedikit inovasi namun kurang menonjol.	3
		Kurang Kreatif , ide kurang inovatif dan cenderung umum.	2
		Sangat Kurang Kreatif , ide tidak inovatif dan meniru sepenuhnya.	1
2.	Kesesuaian dengan Tema	Sangat Sesuai , desain sepenuhnya menggambarkan tema yang ditentukan.	5
		Sesuai , sebagian besar elemen sesuai dengan tema.	4
		Cukup Sesuai , hanya sebagian elemen yang relevan dengan tema.	3
		Kurang Sesuai , elemen tema hanya sedikit terlihat.	2
		Sangat Kurang Sesuai , desain tidak mencerminkan tema sama sekali.	1
3.	Kualitas Sketsa dan Detail	Sangat Baik , sketsa rapi, proporsional, detail jelas, dan teknik penggambaran sempurna	5
		Baik , sketsa cukup rapi, detail jelas meski ada sedikit kekurangan	4
		Cukup , sketsa kurang proporsional dan detail tidak maksimal	3
		Kurang , sketsa kurang rapi dan detail banyak yang tidak jelas.	2
		Sangat Kurang , sketsa tidak proporsional dan tidak rapi.	1
4.	Ketepatan Pemilihan Bahan dan Warna	Sangat Tepat , bahan dan warna sepenuhnya mendukung konsep dan fungsi busana	5
		Tepat , bahan dan warna sesuai namun belum maksimal.	4
		Cukup Tepat , bahan dan warna kurang mendukung konsep.	3
		Kurang Tepat , bahan atau warna tidak sesuai dengan konsep.	2
		Sangat Kurang Tepat , bahan dan warna sama sekali tidak relevan	1
5.	Presentasi Konsep	Sangat Baik , mampu menjelaskan ide, konsep, dan inspirasi dengan jelas, percaya diri, dan menarik.	5
		Baik , presentasi cukup jelas namun kurang	4

	menarik.	
	Cukup , presentasi kurang terstruktur.	3
	Kurang, penjelasan tidak jelas dan kurang percaya diri.	2
	Sangat Kurang , tidak mampu menjelaskan konsep dengan baik.	1

Berdasarkan indikator penilaian di atas mengenai hasil penyekoran, kemudian peneliti mendeskripsikan nilai akhir yang diperoleh masing-masing siswa. Skor ini mengacu kepada penilaian dengan rentang 0–100. Peneliti membuat perhitungan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian, dikalikan dengan 100. Setelahnya diperoleh hasil tersebut setelah dinilai oleh peneliti, selanjutnya peneliti mencari rata-rata kemampuan membuat desain busana dengan perhitungan rata-rata data tunggal menurut Wulansari Prasetyaningtyas sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Rata-rata (*mean*)

$\sum X$: Jumlah seluruh skor

N : Jumlah siswa

Indikator penilaian di atas dibuat berdasarkan dari rubrik yang telah dimodifikasi oleh peneliti berdasarkan formulasi ini sering digunakan dalam evaluasi hasil belajar dan merupakan prosedur standar dalam penelitian evaluasi pendidikan busana seperti dikembangkan oleh tim Wulansari Prasetyaningtyas, Widiastuti, dan Istiyono dalam konteks validasi instrumen penilaian di mata pelajaran Fashion Technology dengan mengkategorikan penentuan kriteria dengan perhitungan rentang nilai menjadi empat (4), yaitu:

Tabel 3. 7 Penentuan Kriteria dengan Perhitungan Rentang Nilai

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
	1–4	D–A	
86–100	4	A	Baik Sekali
75–85	3	B	Baik
56–74	2	C	Cukup
10–55	1	D	Kurang

*Referensi diambil melalui modifikasi dari *Buku Penilaian Hasil Belajar* (Kemendikbud, 2020).

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Berikut penjelasannya:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Peneliti memilah data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu:

- a. Respons siswa terhadap penggunaan media Pinterest dalam pembelajaran,
- b. Pandangan guru mengenai perubahan dalam pemahaman siswa,

- c. Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa saat menggunakan Pinterest,
- d. Dokumentasi hasil belajar siswa.

Data yang tidak relevan, berulang, atau tidak mendukung fokus penelitian disisihkan agar analisis menjadi lebih fokus dan terarah.

2. Penyajian Data (Data Display)

Data yang telah direduksi kemudian disusun dan disajikan dalam bentuk yang mudah dibaca dan dianalisis, seperti:

- a. Matriks,
- b. Ringkasan temuan,
- c. Kutipan wawancara,
- d. Deskripsi naratif hasil observasi dan dokumentasi.

Penyajian data ini memudahkan peneliti untuk melihat pola, kecenderungan, dan hubungan antar informasi yang berkaitan dengan efektivitas penggunaan media Pinterest.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis. Peneliti menyusun interpretasi terhadap temuan-temuan yang muncul, kemudian memverifikasi kesimpulan tersebut dengan membandingkannya terhadap data lapangan yang lain (triangulasi). Proses ini dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung.

Penulis memakai teknik analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini, mengingat data yang terkumpul berupa teks visual dan bukan angka. Analisis dilakukan secara menyeluruh untuk mencapai kesimpulan yang objektif. Data penelitian ini berupa desain busana yang telah diunggah pada Pinterest kelas X Tatabusana SMK Muhammadiyah Gubug menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.