



Dampak Media Sosial terhadap Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Panggung pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMKS Pangeran Antasari Medan

Nehemia Sitio¹, Ibrahim Daulay²

^{1,2}STKIP Pangeran Antasari, Indonesia

E-mail: nehemiasitiomia@gmail.com, daulay.ibrahim@yahoo.co.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-02 Keywords: <i>The Impact of Social Media;</i> <i>Design Creativity;</i> <i>Stage Fashion.</i>	The purpose of this study was to: "(1) To determine the extent to which the use of social media, especially Instagram, Pinterest, and TikTok, influences the creativity of grade XI Fashion Design students at SMK Pangeran Antasari in the fashion design process. (2) To identify the positive and negative aspects caused by the use of social media on students' creativity in creating fashion designs. (3) To analyze the role of social media as a supporting or inhibiting factor in the development of students creativity in designing clothes. The researcher used a quantitative descriptive research method. The population in this study were all grade XI Fashion Design students totaling 37 people in the 2024/2025 academic year. The results of the study on the impact of social media on increasing creativity in designing stage clothes for class XI fashion students at SMKS Pangeran Antasari Medan are: Based on the results of the linear regression test analysis that there is a significant relationship between the use of social media (x) and student creativity (y) can be seen from the sig level of $0.01 < 0.05$ then H1 is accepted. Based on the results of the questionnaire distribution score to 37 students that positive aspects tend to have a greater impact on the use of social media on student creativity in creating fashion designs compared to the negative aspects caused by the use of social media."Based on the results of the correlation analysis, there is a relationship between the use of social media and the results of creativity in designing clothes, it can be said to be a strong correlation because r count 0.999 is greater than r table 0.361.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-02 Kata kunci: <i>Dampak Media Sosial;</i> <i>Kreativitas Mendesain;</i> <i>Busana Panggung.</i>	Tujuan di lakukan penelitian ini adalah untuk: "(1) Untuk Mengetahui sejauh mana penggunaan media sosial, khususnya Instagram, Pinterest, dan TikTok, berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Pangeran Antasari dalam proses desain busana. (2) Untuk mengidentifikasi aspek-aspek positif dan negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial terhadap kreativitas siswa dalam menciptakan desain busana. (3) Untuk menganalisis peran media sosial sebagai faktor pendukung atau penghambat dalam perkembangan kreativitas siswa dalam merancang busana. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu, seluruh siswa kelas XI Tata Busana yang berjumlah 37 orang Tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian dampak media sosial terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana panggung siswa kelas XI tatabusana SMKS Pangeran Antasari medan adalah: Berdasarkan hasil analisis uji regresi linier bahwa terdapat hubungan signifikan anatara penggunaan media sosial (x) terhadap kreatifitas siswa (y) dapat dilihat dari taraf sig $0,01 < 0,05$ maka H1 diterima . Berdasarkan hasil Skor penyebaran kuesioner kepada 37 siswa bahwa aspek-aspek positif cenderung lebih besar berdampak kepada penggunaan media sosial terhadap kreativitsa siswa dalam menciptakan desain busana dibandingkan dengan aspek-aspek negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan sosial media." Berdasarkan hasil analisis dari korelasi terdapat hubungan penggunaan media sosil terhadap hasil kreatifitas mendesain busana dapat dikatakan korelasi kuat karena r hitung 0,999 lebih besar dari r tabel 0,361.

I. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang berupaya memberikan siswa kemampuan profesional, produktif, fleksibel, dan inovatif yang diperlukan untuk bidang pekerjaan mereka. Seiring dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, struktur

pembelajaran di SMK terbagi menjadi dua fase, yakni Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI dan XII. Kurikulum ini menekankan fleksibilitas dalam pembelajaran serta memberikan otonomi kepada guru dan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan minat dan potensi sesuai bakatnya. Kurikulum Merdeka

dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, kreatif, terbuka, serta disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik. (Yuni Astuti, 2022)

Salah satu fokus pembelajaran dalam program Tata Busana adalah desain busana panggung, yaitu jenis busana yang dirancang secara artistik dan mencolok untuk dipakai dalam pertunjukan, pementasan, atau ajang fashion show. Busana panggung memiliki karakteristik yang berbeda dari busana sehari-hari, karena harus mampu menarik perhatian, menampilkan karakter, dan mencerminkan tema tertentu. Oleh karena itu, dalam proses mendesain busana panggung, siswa dituntut untuk memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, kemampuan estetika, serta kepekaan terhadap tren dan gaya visual. Kreativitas menjadi aspek penting dalam dunia fashion, karena setiap rancangan busana menuntut inovasi, keunikan, dan daya cipta yang orisinal. Dalam konteks pembelajaran di SMK, kreativitas perlu dikembangkan melalui berbagai sumber inspirasi, salah satunya adalah pemanfaatan media sosial. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, termasuk peserta didik SMK. Platform seperti Instagram, Pinterest, dan TikTok kerap dimanfaatkan sebagai referensi visual untuk memperoleh ide-ide dalam mendesain busana.

Hasil observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2025 di kelas XI Tata Busana SMKS Pangeran Antasari, Kecamatan Labuhan Deli, menunjukkan bahwa media sosial menjadi salah satu referensi utama peserta didik dalam mencari inspirasi desain busana. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardiansah (2021) bahwa media sosial merupakan alat komunikasi berbasis internet yang memungkinkan terjadinya proses sosial, pertukaran informasi, dan ekspresi diri.

Hootsuite, (2023) Media sosial Pinterest, Instagram, dan TikTok sangat populer di kalangan pelajar dan sering dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi visual. Pinterest dikenal sebagai mesin pencari visual yang sering digunakan siswa untuk menjelajahi berbagai ide desain secara cepat. Instagram memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas melalui berbagai fitur interaktif seperti foto, video, filter, dan story. Sementara itu, TikTok menjadi platform video pendek yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif, bila digunakan dengan bijak.

Pinterest merupakan salah satu platform media sosial berbasis visual yang sangat populer dan digunakan secara luas oleh berbagai

kalangan, termasuk pelajar, siswa, hingga profesional kreatif. Pinterest memungkinkan penggunaanya untuk menemukan, menyimpan, dan membagikan berbagai ide dalam bentuk gambar dan video pendek yang disebut dengan "pin". Setiap pin dapat dikumpulkan dan diorganisir ke dalam kategori tertentu yang disebut "board", yang memudahkan pengguna untuk menyusun ide berdasarkan tema atau minat tertentu seperti desain busana, makanan, kerajinan tangan, dan sebagainya. Penggunaan Pinterest juga memiliki potensi dampak negatif, seperti kecenderungan untuk meniru desain tanpa inovasi serta risiko terhadap hak cipta jika tidak disertai pemahaman etika desain. Oleh karena itu, pemanfaatan Pinterest dalam dunia pendidikan harus diarahkan dan diawasi agar benar-benar mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan etis.

Instagram, sebagai salah satu platform media sosial berbasis gambar dan video, telah menjadi sarana penting untuk mengekspresikan kreativitas. Kaplan dan Haenlein (2010), media sosial seperti Instagram memungkinkan individu untuk berbagi konten visual yang dapat menginspirasi dan mendorong kreativitas. Hal ini karena Instagram menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit, menata, dan berbagi gambar serta video secara langsung dengan audiens yang lebih luas. Dalam konteks ini, Instagram bukan hanya sekadar platform sosial, tetapi juga alat yang dapat mempercepat proses kreatif dan memperluas jangkauan ide.

Instagram, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas, karena dapat memberikan akses kepada pengguna untuk melihat berbagai ide dan karya kreatif dari seluruh dunia. Pengguna dapat mengakses berbagai konten inspiratif yang disesuaikan dengan minat mereka melalui fitur pencarian dan hashtag. Hal ini dapat merangsang ide-ide baru, serta memberikan dorongan bagi pengguna untuk menciptakan karya yang lebih unik dan orisinal. Penggunaan Instagram bertujuan untuk kreatif perlu dilakukan dengan bijak. Penggunaan berlebihan dan ketergantungan pada media sosial dapat berisiko mengurangi produktivitas dan fokus. Oleh karena itu, penting bagi pengguna, terutama pelajar, untuk mengelola waktu penggunaan Instagram dan memanfaatkan platform ini dengan tujuan yang lebih konstruktif, yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan memperdalam pengetahuan dalam bidang yang diminati, termasuk dalam desain busana.

TikTok menawarkan banyak peluang untuk meningkatkan kreativitas, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif. Seperti yang disarankan oleh Ratan et al. (2021), “penting bagi pengguna untuk mengelola waktu penggunaan TikTok secara bijaksana agar tidak mengganggu proses belajar atau kegiatan akademik. TikTok yang terlalu sering digunakan tanpa tujuan yang jelas dapat mengalihkan perhatian dari kegiatan yang lebih produktif, seperti pembelajaran mendalam dan eksperimen desain yang lebih terstruktur.”

Ulfah Sholekhah, (2024). Media sosial memiliki kekurangan selain kelebihan-kelebihan ini. Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan dan menurunkan produktivitas karena mengganggu kemampuan siswa untuk berkonsentrasi. Menggulir media sosial tanpa tujuan yang jelas biasanya membuang-buang waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Akibatnya, prestasi akademis mereka dapat menurun. Perundungan siber dan keamanan daring: Kesehatan mental siswa dapat terganggu akibat perundungan siber, yang merupakan masalah yang terkait dengan media sosial.

Selain itu, jika siswa membagikan informasi pribadi secara sembarangan, mereka sering menjadi sasaran penipuan daring atau predator dunia maya. Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas XI Desain Mode menghabiskan banyak waktu di media sosial, yang mengganggu kemampuan mereka untuk berkonsentrasi di kelas dan menganalisis gambar secara kritis. Minat membaca buku dan referensi ilmiah juga menurun karena lebih tertarik dengan konten cepat dari media sosial. Ketergantungan ini dapat menghambat proses kreatif dan pemahaman mendalam dalam menciptakan desain busana yang berkualitas.

Tabel 1. Dampak Negatif Sosial Media

No	Temuan Observasi/Wawancara	Jumlah Siswa
1	Mengakses media sosial lebih dari 4 jam per hari	7 Siswa
2	Menunda pengerjaan tugas karena media sosial	3 Siswa
3	Lebih memilih Pinterest dari buku referensi	4 Siswa
4	Meniru desain dari TikTok tanpa modifikasi	5 Siswa

Fakta bahwa kreativitas merupakan kemampuan abad ke-21 yang sangat dihargai di tempat kerja, khususnya dalam industri kreatif seperti mode, semakin mendukung pentingnya

penelitian ini. Pengembangan kurikulum dan teknik pembelajaran kejuruan sangat membutuhkan pemahaman menyeluruh tentang unsur-unsur yang dapat mendorong atau menghambat kreativitas, seperti penggunaan media sosial.

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media sosial memengaruhi kreativitas siswa dalam mendesain busana Panggung. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas XI Tata Busana SMKS Pangeran Antasari. Pendekatan kuantitatif dipilih agar hasil yang diperoleh dapat dijelaskan secara sistematis dan obyektif melalui pengolahan data numerik, serta dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dan perumusan strategi pembelajaran ke depan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan suatu permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah terdapat dampak media sosial yang signifikan antara penggunaan media sosial dan kreativitas siswa dalam mendesain busana panggung kelas XI Tata Busana SMK Pangeran Antasari”

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah “deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana tahun ajaran 2024–2025 yang berjumlah 37 siswa.” Karena jumlah siswa yang diteliti terlalu sedikit maka strategi pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sampel keseluruhan, yaitu seluruh siswa program keahlian Tata Busana kelas XI SMK sebagai responden atau subjek penelitian. “Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Pangeran Antasari yang terletak di Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Tata Busana tahun ajaran 2024–2025.” Penelitian ini menggunakan bulan Mei dan Juni 2025. Para peneliti dalam penelitian ini mengumpulkan informasi mereka menggunakan kuesioner, survei, dan observasi yang cermat. Pendekatan analisis data penelitian ini mencakup prosedur standar seperti validitas, reliabilitas, kenormalan, korelasi, dan uji regresi dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media sosial, khususnya Instagram, Pinterest, dan TikTok, berpengaruh terhadap kreativitas siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Pangeran

Antasari dalam proses desain busana . Untuk mengidentifikasi aspek-aspek positif dan negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial terhadap kreativitas siswa dalam menciptakan desain busana. Untuk menganalisis peran media sosial sebagai faktor pendukung atau penghambat dalam perkembangan kreativitas siswa dalam merancang busana.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Penggunaan Media Sosial (X)

Menurut Sugiyono (2015:172-) "hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid." Dengan asumsi perangkat tersebut valid, perangkat tersebut seharusnya dapat mengukur variabel target. Alat yang tepat sangat penting untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat dipercaya. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS untuk melakukan uji validitas menggunakan algoritma korelasi momen produk. Berikut adalah rumus untuk korelasi momen produk. Temuan berikut diperoleh dari hasil uji validitas variabel kepemimpinan:

Tabel 2. Validitas Angket Penggunaan Media Sosial (X)

No	Pernyataan	r hitung	r table	Keterangan
1	P1	0,817	0,361	Valid
2	P2	0,804	0,361	Valid
3	P3	0,877	0,361	Valid
4	P4	0,877	0,361	Valid
5	P5	0,921	0,361	Valid
6	P6	0,881	0,361	Valid
7	P7	0,881	0,361	Valid
8	P8	0,810	0,361	Valid
9	P9	0,810	0,361	Valid
10	P10	0,817	0,361	Valid
11	P11	0,804	0,361	Valid
12	P12	0,877	0,361	Valid
13	P13	0,877	0,361	Valid
14	P14	0,921	0,361	Valid
15	P15	0,881	0,361	Valid
16	P16	0,881	0,361	Valid
17	P17	0,810	0,361	Valid
18	P18	0,810	0,361	Valid
19	P19	0,17	0,361	Valid
20	P20	0,804	0,361	Valid
21	P21	0,877	0,361	Valid
22	P22	0,877	0,361	Valid
23	P23	0,921	0,361	Valid
24	P24	0,881	0,361	Valid
25	P25	0,881	0,361	Valid
26	P26	0,810	0,361	Valid

Berdasarkan tabel 2. diatas, bahwa "hasil olah data uji validitas variabel angket dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 pada taraf 0,05 dan jumlah item sebanyak 26 pernyataan, didapat r_{tabel} sebesar = 0,361. Bahwa hasil uji validitas untuk variabel angket dari 26 pernyataan angket penggunaan media sosial (X) yang tersedia dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid."

Tabel 3. Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Media Sosial (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,985	26

Pada Tabel 3. diatas, bahwa "dari hasil olah data uji reabilitas instrument penelitian dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 22 pada taraf 0,05 dari nilai kritis uji yang digunakan sebesar = 0,100." Nilai signifikansi sebesar 0,985 diperoleh dari hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS. Hasil uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikatakan dapat dipercaya.

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kreativitas Mendesain Busana (Y)

Menurut Sugiyono (2015:172-) "hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya, instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid." Dengan asumsi perangkat tersebut valid, perangkat tersebut seharusnya dapat mengukur variabel target. Alat yang tepat sangat penting untuk mendapatkan temuan penelitian yang dapat dipercaya. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS untuk melakukan uji validitas menggunakan algoritma korelasi momen produk. Untuk menghitung korelasi momen produk, gunakan rumus berikut. Kesimpulan dari uji validitas variabel kepemimpinan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Validitas Angket Kreativitas Mendesain Busana (Y)

No	Pernyataan	r hitung	r table	Keterangan
1	P1	0,842	0,361	Valid
2	P2	0,825	0,361	Valid
3	P3	0,857	0,361	Valid
4	P4	0,857	0,361	Valid
5	P5	0,906	0,361	Valid
6	P6	0,864	0,361	Valid
7	P7	0,864	0,361	Valid

8	P8	0,832	0,361	Valid
9	P9	0,832	0,361	Valid
10	P10	0,842	0,361	Valid
11	P11	0,825	0,361	Valid
12	P12	0,857	0,361	Valid
13	P13	0,906	0,361	Valid
14	P14	0,864	0,361	Valid
15	P15	0,864	0,361	Valid
16	P16	0,832	0,361	Valid
17	P17	0,832	0,361	Valid
18	P18	0,842	0,361	Valid
19	P19	0,842	0,361	Valid

Berdasarkan tabel 4. diatas, bahwa “hasil olah data uji validitas variabel angket dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 pada taraf 0,05 dan jumlah item sebanyak 19 pernyataan, didapat r_{tabel} sebesar = 0,361. Bahwa hasil uji validitas untuk variabel angket dari 19 pernyataan angket kreativitas mendesain busana (Y) yang tersedia dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid.”

Reabilitas instrument penelitian, termuat dalam Tabel 5. di bawah ini:

Tabel 5. Uji Reliabilitas AngketKreativitas Mendesain Busana (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,979	19

Pada Tabel 3.4 diatas, bahwa “dari hasil olah data uji reabilitas instrument penelitian dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 22 pada taraf 0,05 dari nilai kritis uji yang digunakan sebesar = 0,100. Pada hasil uji reliability yang gunakan dengan SPSS mendapatkan nilai taraf signifikan 0,979 dari hasil uji reabilitas instrument yang tersedia dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.”

4. Uji normalitas

Untuk memastikan apakah data sampel berasal dari data yang terdistribusi secara teratur, dilakukan uji normalitas. Perangkat lunak SPSS untuk Windows versi 22 digunakan untuk menilai kenormalan data.

Tabel 6. Uji Normalitas

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	4786,213	1	4786,213	13708,766	<,001 ^b
Residual	12,220	35	,349		
Total	4798,432	36			

a. Dependent Variable: KERATIFITAS MENDESAIN BUSANA

b. Predictors: (Constant), Penggunaan_Media_Sosial

Berdasarkan Tabel 6. setelah melakukan uji normalitas maka dapat disimpulkan “uji normalitas keratifitas.mendesain.busana dapat dikatakan data normal. Melihat nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk 0,528% dengan menggunakan taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$), kriteria pengambilan keputusan.”

5. Uji Korelasi Pearson

Tabel di bawah menunjukkan hasil studi statistik data untuk menentukan apakah penggunaan media sosial dan kreativitas desain mode berhubungan:

Tabel 7. Uji Korelasi Pearson

Correlations			
	Penggunaan_Media_Sosial	KERATIFITAS.MENDESAIN.BUSANA	
Penggunaan_Media_Sosial	Pearson Correlation	1	,999**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	37	37
KERATIFITAS.MENDESAIN.BUSANA	Pearson Correlation	,999**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	37	37

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

Pada tabel 7. diatas, hasil dari korelasi terdapat hubungan penggunaan media sosial terhadap hasil kreatifitas mendesain busana dapat dikatakan korelasi kuat karena r_{hitung} 0,999 lebih besar dari r_{tabel} 0,361.

6. Uji regresi linier sederhana

Tabel berikut mengilustrasikan uji regresi linier dasar, teknik analisis statistik yang memodelkan hubungan linier antara dua variabel untuk memastikan dampak satu variabel independen (bebas) terhadap satu variabel dependen (terikat):

Tabel 8. Uji Regresi Linier

ANOVA Table						
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
KERATIFITAS.MENDESAIN.BUSANA * Penggunaan_Media_Sosial	Between Groups	4786,213	1	4786,213	11991,081	<,001
	Linearity	4786,213	1	4786,213	71793,191	<,001
	Deviation from Linearity	10,220	5	2,044	30,659	<,001
	Within Groups	2,000	30	,067		
	Total	4798,432	36			

Tabel 8. “Pengujian Linieritas pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf signifikansi < 0,05 terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan media sosia (x) dengan kreatifitas mendesain busana (y) denga taraf signifikan 0,01 maka H1 diterima.”

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan seluruh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa dampak media sosial terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana panggung siswa kelas XI tatabusana SMKS Pangeran Antasari medan adalah: Berdasarkan hasil analisis uji regresi linier bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan media sosial (x) terhadap kreatifitas siswa (y) dapat dilihat dari taraf sig $0,01 < 0,05$ maka H_1 diterima. Berdasarkan hasil Skor penyebaran kuesioner kepada 37 siswa bahwa aspek-aspek positif cenderung lebih besar berdampak kepada penggunaan media sosial terhadap kreatifitas siswa dalam menciptakan desain busana dibandingkan dengan aspek-aspek negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan sosial media. Berdasarkan hasil analisis dari korelasi terdapat hubungan penggunaan media sosial terhadap hasil kreatifitas mendesain busana dapat dikatakan korelasi kuat karena r_{hitung} 0,999 lebih besar dari r_{tabel} 0,361.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa adanya dampak positif media sosial terhadap peningkatan kreativitas mendesain busana panggung siswa kelas XI Tatabusana SMKS Pangeran Antasari.
2. Karena penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana media sosial dapat meningkatkan kreativitas dalam desain kostum panggung untuk siswa kelas XI Tatabusana SMKS Pangeran Antasari.
3. Untuk memungkinkan peneliti selanjutnya menerapkan pembelajaran kontekstual pada sampel dan lembaga pendidikan lain.
Agar siswa yang mempelajari desain kolase mampu menangani masalah secara efektif, mereka perlu lebih berani saat mengungkapkan pikiran dan pendapatnya.

DAFTAR RUJUKAN

Ardiansah (2021). "Pemanfaatan Media Sosial dalam Dunia Pendidikan. Jakarta EduTech Press.

Darma, Y. (2021). "Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi". Bandung: Alfabeta.

Devina Dewi. (2024). "Pinterest dan Kreativitas Visual: Panduan Pemanfaatan untuk Siswa Surabaya: Cakra Media

Efendi, H. (2005) +Psikologi Kreativitas dalam Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Gratia, N. (2022). "TikTok Sebagai Media Kreativitas Generasi Z. Yogyakarta: Deepublish.

Muna. (2020). "Pengantar Desain: Konsep dan Aplikasi. Bandung: Pustaka Desain Nusantara.

Sugiyono. (2010). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D) Bandung: Alfabeta.

Yuni Astuti. (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Kejuruan. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Yusuf, M. (2018). "Statistik untuk Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yusuf, M. (2021). "Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data". Malang: UMM Press.

Darma, S. (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi. CV Media Akademi.

Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Alfabeta.

Yusuf, A. M. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Kencana.

Yusuf, A. M. (2021). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian.