

---

---

**PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET DESAIN BUSANA PESTA  
MENGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X PADA SISWA KELAS XI TATA  
BUSANA SMK GELORA JAYA NUSANTARA**

**Annisa Putri Suwarni<sup>1</sup>, Dina Ampera<sup>2</sup>**

**Email: [annisaputrisuwarni@gmail.com](mailto:annisaputrisuwarni@gmail.com)<sup>1</sup>, [dinaampera@unimed.ac.id](mailto:dinaampera@unimed.ac.id)<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

**Abstrak**

Pengembangan booklet ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman peserta didik pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x. Penelitian ini tujuannya yakni mengembangkan media booklet, mengkaji kelayakan media booklet, dan untuk mengetahui keefektifan media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x. Riset ini ialah riset pengembangan (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase 97% dengan kategori “Sangat Valid” dan ahli media memperoleh 84% dengan kategori “Sangat Valid”. (2) Pada tahap uji coba pada siswa mendapatkan hasil “Sangat Layak” dengan hasil dari uji coba kelompok kecil (84%), kelompok sedang (88%) dan kelompok besar (89%). (3) Hasil kelayakan guru memperoleh persentase 87% dengan dikategorikan “Sangat Layak”, sehingga media booklet dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (4) Pada uji efektivitas booklet menggunakan Uji N-gain dan Uji-t pada hasil desain seluruh siswa. Pada uji N-Gain memperoleh nilai 80,72%, termasuk kategori efektif dan pada hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi ( $p < 0,001$ ) dengan nilai t hitung sebesar 22,689. Pada tahap efektivitas didapatkan hasil pretest 66,8 dan posttest 93,8, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam mendesain busana dengan menggunakan booklet. Maka, disimpulkan bahwa media booklet sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x.

**Kata kunci:** Media Booklet, Desain Busana Pesta, Ibis Paint X, Model ADDIE

**PENDAHULUAN**

Abad ke-21 ditandai oleh perkembangan teknologi yang sangatlah cepat, terutama dalam aspek teknologi digital. Teknologi digital mengutamakan penggunaan perangkat digital atau komputer

untuk menjalankan berbagai aktivitas dibandingkan tenaga manusia. Teknologi digital itu sendiri terdiri dari smartpone, televisi, tablet, laptop, radio, dan lain sebagainya. Kartono (2020) mengungkapkan bahwa generasi zaman now adalah generasi

yang bergantung pada gadget, smartphone, smartwatch, dan aplikasi pendukung lainnya. Generasi zaman now tersebut adalah anak Sekolah Menengah Atas (SMA) serta anak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sehingga tidak bisa dipungkiri pendidikan harus beradaptasi dengan zaman. Sebagai lembaga pendidikan formal, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki fungsi strategis dalam mencetak sumber daya manusia yang siap memasuki dunia industri. Dengan demikian, lulusan SMK diharapkan mampu menguasai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang sesuai dengan kebutuhan industri tenaga kerja. SMK Gelora Jaya Nusantara merupakan SMK Pusat Keunggulan yang berlokasi di jalan jamin ginting, no. 35, KM. 15, medan tuntungan. Gambar teknis merupakan elemen pembelajaran pada jurusan tata busana, yang dipelajari pada kelas XI di semester genap, yang terdapat pada fase f. Elemen gambar teknis memiliki capaian pembelajaran didalamnya, yaitu murid bisa menggambar datar (flat drawing) secara digital juga manual serta detail proporsi desain tampak sisi belakang juga depan pada elemen gambar teknis (technical drawing) untuk kebutuhan produksi. Dalam elemen gambar teknis siswa akan mendesain busana pesta pada materi desain busana pesta

menerapkan aplikasi ibis paint x, dimana pada materi ini siswa dituntut untuk memiliki keterampilan mendesain busana pesta secara digital untuk kebutuhan produksi, baik dalam bidang industri. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan hasil pengisian angket observasi awal siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara mengenai media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x, mendapatkan hasil jawaban yaitu sebesar 83% siswa masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x, 81% siswa masih kesulitan dalam mendesain busana pesta tampak depan dan belakang menggunakan aplikasi ibis paint x dan sebesar 100% siswa dikelas tidak memiliki buku teks atau buku pegangan untuk belajar materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x. Maka, perlu adanya sumber belajar atau media belajar yang bisa digunakan siswa, di dalam mengatasi permasalahan ini, sehingga diperlukan media pelajaran yang tepat yaitu berupa media pembelajaran booklet, dimana pendidik bisa menjalankan aktivitas belajar dengan efisien serta murid dapat belajar secara mandiri, sebab booklet mudah untuk dibawa karena memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya, sehingga siswa dapat belajar

dimana saja . Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru tata busana Ibu Eka Khristina, S.Pd, diketahui bahwa dalam pembelajaran desain busana menggunakan aplikasi ibis paint x, siswa kurang memahami cara mendesain busana pesta tampak depan dan belakang dan siswa juga belum begitu memahami cara mendesain detail-detail busana menggunakan aplikasi ibis paint x sehingga penggunaan media pembelajaran cetak berupa booklet sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran siswa kelas xi tata busana. Di dalam berlangsungnya pelajaran desain busana pesta secara digital, terdapat interaksi diantara pendidik juga murid. Pendidik berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa serta siswa mampu mencerna materi secara efektif, guna memperbaiki komunikasi diantara pendidik serta siswa supaya terciptanya pengkomunikasian yang baik dibutuhkan sarana interaksi yaitu media pembelajaran. Menurut Mashuri (2019) media pembelajaran didefinisikan menjadi alat penyampai informasi yang mampu merangsangkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor

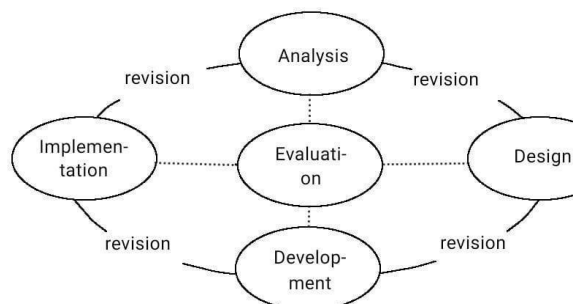
siswa. Dengan adanya media ini, interaksi diantara pengajar serta siswa di dalam proses pembelajarannya bisa berjalan lebih optimal. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kemudahan proses belajar siswa. Media ini berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi dan mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Salah satu jenis media yang digunakan adalah booklet, yaitu media cetak yang praktis digunakan di berbagai situasi tanpa memerlukan alat bantu lain, namun tetap disajikan di dalam tampilan menarik agar mudah dipahami (Adriyani, 2019). Booklet menyediakan bahan ajar didalam berupa fisik yang khas, mamikat, juga dapat disesuaikan, sangat unik dikarenakan bentuknya yang kecil dan memiliki desain penuh warna yang menarik pembaca untuk menggunakannya, karena bentuknya yang lebih kecil daripada buku biasa, fleksibel sehingga dapat digunakan kapan saja (Azizah, et. al. 2022). Pemilihan media booklet sebagai media pembelajaran merupakan suatu bentuk pilihan media yang tepat agar dipergunakan siswa menjadi media pembelajaran selain membantu siswa untuk memahami materi ajar, selain itu media booklet memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya sehingga sangat praktis dan efektif

untuk dibawa kemana saja. Media booklet materi Desain busana pesta secara digital SMK Gelora Jaya Nusantara belum tersedia, sehingga penulis termotivasi di dalam pembuatan media pelajaran yang cenderung efektif dimengerti, menarik, dilengkapi pada visual serta keterangan, dan dirancang dengan runtut menerapkan bahasa yang sederhana. Pada media Booklet berisi materi mulai dari pengenalan aplikasi, pengenalan tools dan fitur yang terdapat dalam aplikasi, dan cara mendesain busana pesta secara digital. Penggunaan media booklet diharapkan nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa di kelas XI tata busana di SMK Gelora Jaya Nusantara, penelitian ini didukung berdasarkan hasil penelitian menurut Viola (2022) bahwasanya media booklet sangat memadai untuk digunakan dalam pelajaran, dari orientasi tersebut, masalah yang terdapat di SMK Gelora Jaya Nusantara yaitu pemahaman siswa di dalam mendesain busana tampak depan dan tampak belakang menggunakan aplikasi ibis paint x masih kurang maksimal, serta pemahaman siswa dalam mendesain detail rancangan busana juga masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat ditarik rumusan masalahnya yakni (1) Bagaimana pengembangan media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi

ibis paint x siswa kelas xi tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara? (2) Bagaimana kelayakan media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x siswa kelas xi tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara? (3) Bagaimana efektivitas media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x siswa kelas xi tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara?

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Gelora Jaya Nusantara pada siswa kelas XI Tata Busana dengan hasil produk penelitian adalah media booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2019).



Gambar 1. Tahap Model Pengembangan *ADDIE*

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Teknik analisis data yang digunakan di dalam riset tersebut yaitu deskriptif kuantitatif melalui penggunaan skala likert pada skor 1 hingga 5, yang kemudian dirata-ratakan berdasarkan kriteria. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skor penilaian pada penelitian ini menggunakan skala likert 1–5 dengan kategori sangat setuju sampai sangat tidak setuju yang digunakan pada angket kebutuhan siswa dan guru, angket validasi materi dan media, serta angket kelayakan media oleh siswa dan guru. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui seberapa besar tingkat persentase terhadap media pembelajaran.

Pada penelitian ini juga dilakukan tahap efektivitas media, yaitu dengan dilakukannya pre-test dan post-test dalam mendesain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x. Analisis data efektivitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Pada tahap efektivitas ini dilakukan pre-test dan post-test kepada seluruh siswa berjumlah 30 siswa. Efektivitas media dianalisis melalui

perbandingan hasil pre- test dan post-test yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan bantuan aplikasi Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) dengan dua teknik analisis, yaitu analisis N-gain dan uji Paired Sample t-test.

Analisis N-gain digunakan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran (Susilawati dan Hidayat, 2019). Nilai N-gain diperoleh dengan membandingkan selisih skor pre-test dan post-test terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai siswa.

Pengelompokan nilai perolehan nilai n-gain dapat ditentukan berdasarkan nilai n-gain atau persentase (%) dari nilai n-gain. Hasil analisis N-gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya yaitu uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah penggunaan media pembelajaran (Field, 2018). Uji ini digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama yang diukur pada dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (Pallant, 2020). Hasil uji

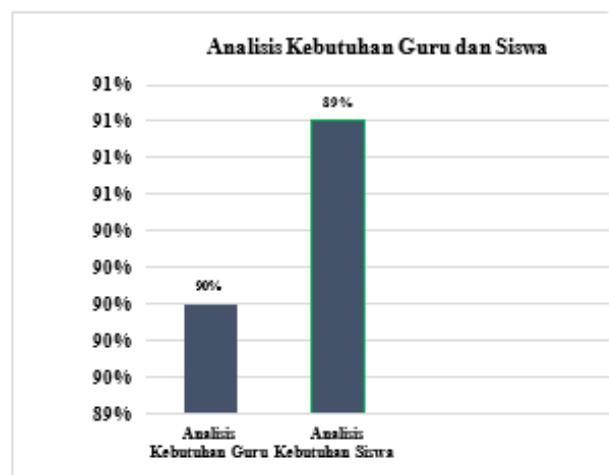
Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui signifikansi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media booklet. Kedua analisis tersebut digunakan secara bersamaan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat mengetahui bahwasanya peningkatan tersebut signifikan secara statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media booklet ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, serta berdasarkan telaah materi melalui berbagai sumber yang di sesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap awal riset pengembangan yaitu dimulai dengan tahap analisis. Tahap analisis dijalankan guna memperoleh informasi terkait keperluan media pelajaran, beserta materi pada mata pelajaran. Hasil yang didapatkan melalui tahap analisis kemudian digunakan menjadi landasan dasar dalam mengembangkan produk media pelajaran.

Pada tahap analisis kebutuhan yang dimaksud adalah tahap pengkajian mengenai karakteristik siswa dan guru dari segi pengetahuan dan pemahaman pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x serta potensi permasalahan yang didapat semasa proses aktivitas belajarnya. Tahap analisis ini pada teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar angket yang dibagikan kepada 30 siswa untuk angket kebutuhan siswa dan dibagikan angket kebutuhan guru pada dua guru bidang studi busana di kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara. Hasil dari angket kebutuhan guru dan peserta didik digunakan sebagai acuan utama dalam merancang media pembelajaran booklet pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Berikut hasil dari analisis kebutuhan siswa dan guru.



Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

Tahap kedua adalah Design (perancangan) pada media alam tahap ini peneliti menentukan desain booklet sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan prinsip desain dalam pembuatan booklet. Tahapan ini meliputi pembuatan rancangan desain booklet dan penyusunan kerangka media booklet. Setelah langkah tersebut, media booklet didesain menggunakan aplikasi Canva.

Selanjutnya yaitu pada tahap Development (pengembangan) dilakukan tiga langkah yaitu pembuatan media booklet, validasi ahli media serta ahli materi, juga merevisi produk. Pada tahap ini dilakukan validasi materi dan media oleh 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Berdasarkan masukan dan revisi dari para ahli yang memberikan kritik serta saran, dapat meningkatkan kualitas media sehingga media booklet lebih valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 95% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 85,5% dengan kategori "Sangat Valid". Berikut tampilan booklet desain busana pesta yang telah melalui tahap validasi materi dan media.

a. Tampilan cover depan dan belakang



Gambar 3. Tampilan Cover Depan dan Belakang

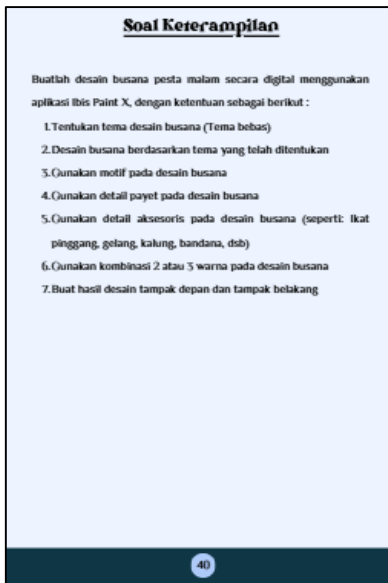
*Booklet*

b. Tampilan uraian materi



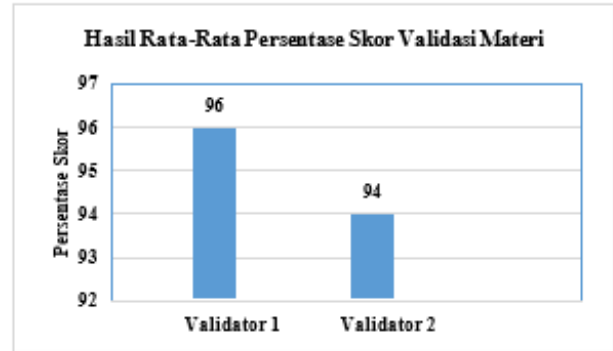
Gambar 4. Tampilan Uraian Materi

c. Tampilan tugas mendesain



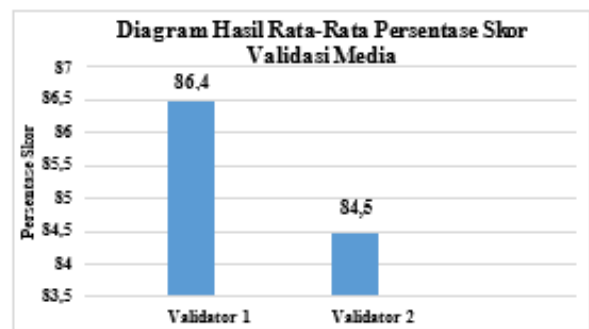
Gambar 5. Tampilan Tugas Mendesain

Berikut diagram di bawah ini menampilkan hasil validasi materi dalam bentuk diagram batang:



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Ahli Materi

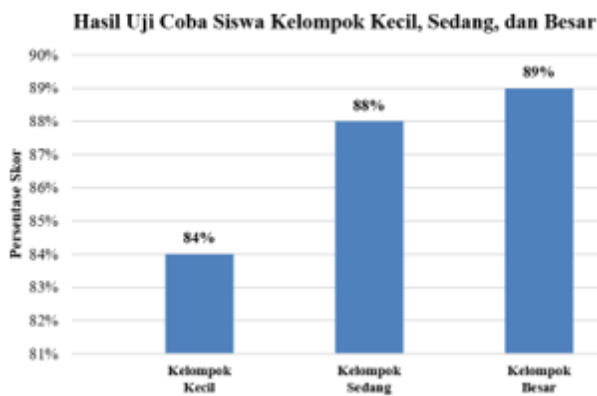
Berikut dibawah ini menampilkan hasil validasi materi dalam bentuk diagram batang:



Gambar 7. Diagram Batang Hasil Ahli Media

Tahapan yang keempat adalah tahapan implementasi. Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba kelayakan booklet desain busana pesta terhadap siswa, dengan melaksanakan uji coba skala kecil terdiri dari 3 siswa, uji coba skala sedang terdiri dari 6 siswa dan uji coba skala besar terdiri dari 30 siswa. Pada tahap ini peneliti memberikan angket respon pengguna yang diisi oleh siswa untuk melihat kelayakan dari pada media booklet tersebut.

Pada kelayakan kelompok kecil dilakukan kepada 3 siswa, diperoleh rata-rata 84% dengan kriteria “Sangat Layak”, uji coba skala sedang yang dilakukan pada 6 siswa memperoleh rata-rata skor 88% dengan kriteria “Sangat Layak”, uji coba skala besar yang dilakukan pada 30 siswa memperoleh rata-rata skor 89% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berikut merupakan diagram uji coba kelompok kecil, sedang, dan besar:

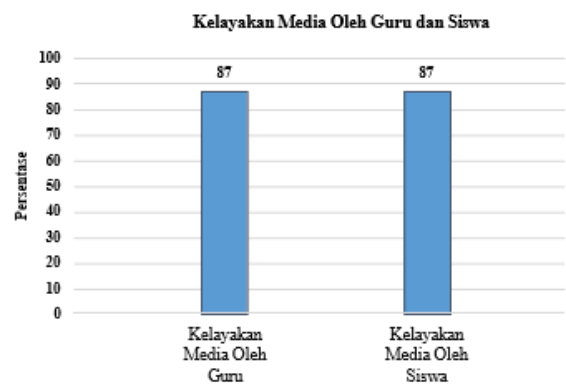


Gambar 8. Diagram Hasil Uji Coba Siswa

Berdasarkan diagram hasil uji coba siswa skala kecil, sedang, dan besar, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan persentase dari kelompok kecil, kelompok sedang, hingga kelompok besar. Terdapat kenaikan sebesar 4% dari uji kelompok kecil ke kelompok sedang, dan terdapat kenaikan sebesar 1% dari uji kelompok sedang ke kelompok besar. Siswa sangat antusias akan media booklet yang dikembangkan ini, selain sebagai media pembelajaran di kelas, booklet

ini juga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan mudah dibawa kemana saja karena memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya, sehingga sangat praktis untuk dibawa.

Berdasarkan dari keseluruhan uji coba kelompok, media booklet dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan dari media booklet, maka dilakukan uji kelayakan media kepada guru untuk mengetahui respon dan masukan. Hasil perolehan data dan uji coba pengembangan media booklet kepada guru bidang studi di kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara yaitu sebesar 87%. Berikut merupakan diagram uji kelayakan media booklet oleh guru dan siswa:



Gambar 9. Diagram Kelayakan Media Booklet oleh Guru dan Siswa

Berdasarkan diagram hasil kelayakan media oleh guru dan siswa, dapat diketahui

bahwa kelayakan media pada guru memiliki nilai persentase 87% dengan kategori “Layak” dan kelayakan media oleh siswa berdasarkan rata-rata hasil uji kelayakan pada kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar memiliki nilai persentase sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”

Setelah media booklet dinyatakan layak, maka dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya atau tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media booklet desain busana pesta terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara. Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas menggunakan N-Gain dan Paired Sample t-Test. Data yang digunakan berupa nilai hasil desain busana siswa sebelum dan sesudah menggunakan media booklet. Adapun hasil analisis nilai rata-rata persentase N-Gain pada hasil nilai desain busana siswa sebesar 80,72%.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Terhadap Hasil Nilai

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	.53	1.00	.8072	.14050
NGain_Persen	30	53.13	100.00	80.7185	14.05005

Pada hasil data di atas terlihat bahwa hasil efektivitas media booklet desain busana menggunakan aplikasi ibis pant x terhadap hasil nilai desain busana siswa melalui N-

Gain. secara keseluruhan rata-rata dari skor N-Gain sebesar 0,8072 dengan rata-rata persentase N-Gain sebesar 80,72%, sehingga termasuk dalam kategori efektif. Selanjutnya setelah melakukan uji N-Gain peneliti melakukan Uji Paired T-test.

Uji-t berpasangan (Paired T- test) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data-data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan yaitu salah satu individu (objek penelitian) dikenai dua buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua. Berikut tabel pada hasil uji-t:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample Test Pada

		Desain Busana							
		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest		-26.96667	6.50985	1.18853	-29.39749	-24.53585	-22.689	29	.000

Berdasarkan hasil uji paired sample test diatas, diperoleh nilai t hitung -22.689, dimana nilai t hitung bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata hasil pretest lebih rendah dari rata-rata hasil post-test, sehingga nilai t hitung negatif dapat bermakna positif menjadi 22.689. Pada hasil

uji-t (paired sample test) menunjukkan nilai signifikansi ( $p < 0,001$ ) dengan nilai t hitung sebesar 22,689. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa, dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam mendesain busana dengan menggunakan booklet.

## **PENUTUP**

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan media booklet desain busana pesta menggunakan ibis paint x yaitu:

1. Hasil pengembangan media booklet desain busana pesta, dikembangkan dengan metode Research and Development (R&D), dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 95% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 85,5% dengan kategori "Sangat Valid".
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media booklet desain busana pesta yang dikembangkan memperoleh hasil berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh 84% dengan kriteria "Sangat Layak", uji coba kelompok sedang diperoleh 88% dengan kriteria "Sangat

Layak", dan uji coba kelompok besar diperoleh 89% dengan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran booklet pada materi desain busana pesta sangat layak untuk digunakan dan diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil uji efektivitas media booklet menggunakan N-Gain dan Paired Sample T-Test, dengan data yang digunakan berupa nilai hasil desain busana siswa sebelum dan sesudah menggunakan media booklet didapatkan hasil uji N-Gain pada hasil nilai desain busana siswa sebesar 80,72%, sehingga juga termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil uji-t (paired sample test) menunjukkan nilai signifikansi ( $p < 0,001$ ) dengan nilai t hitung sebesar 22,689. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa, dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam mendesain busana dengan menggunakan booklet.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adriyani, N. M., & Wiyono, B. D. (2019). "Pengembangan Media Booklet Perencanaan Karier Untuk Siswa SMAN 1 Sumber Rejo". *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*.

- Atiko. (2019). Booklet, Brosur, dan Poster Sebagai Karya Inovatif di Kelas. Gresik: Caremedia Communication.
- Azizah, N. N., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Benda di sekitar untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar”. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2, 1
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics (5th ed.)*. London: Sage Publications.
- Firamadona, N. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Di MtsK.H. M Said Kedungkandang*. Malang: Etheses Press.
- Fitriyah, L., & Gunawan, Z. (2020). *Pengembangan Booklet Sebagai Sarana Edukasi Tumbuh Kembang Anak Berbasis Masyarakat*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue
- Hasan, M., Milawati, Darojat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual (7th ed.)*. London: Open University Press.
- Rahmawati, N. D. (2020). *Desain Busana*. Surabaya, Jawa Timur: PT Dinamika Astrapedia Sejahtera
- Rosyidah dan Mein. 2020. “Hasil Jadi Busana Pesta Malam Dengan Tema Messier Menggunakan Teknik Printing”. Surabaya: *Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, Volume 1, hal (28-37)
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Surya Cahya Pustaka
- Susilawati, W., & Hidayat, T. (2019). Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan normalized gain. *Jurnal Pendidikan*, 20(2), 120–128.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing