

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil dan pembahasan penelitian *booklet* pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis ppaint x* pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara dengan model ADDIE dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media *booklet* desain busana pesta pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara 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 pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara 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 Paire 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*..

5.2 Implikasi

Implikasi dari dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam menerapkan desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk dibawa kemana saja karena memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun saran yan dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, diharapkan agar menerapkan media *booklet* sebagai media pembelajaran baru dalam proses kegiatan belajar khususnya pada materi desain busana pesta menggunakan aplikasi *ibis paint x*, untuk menjadi salah satu media yang dapat membantu proses belajar mengajar diikelas.
2. Bagi Siswa , diharapkan setelah menggunakan media booklet dalam proses belajar, siswa dapat lebih termotivasi dan semangat dalam belajar dan dapat lebih memahami materi desain busana pesta secar digital.
3. Bagi Peneliti, diharapkan hasil penelitian ini mampu menjadi rujukan dalam penelitian lain yang dilakukan, peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian ini dan dapat dijadikan sarana informasi untuk melakukan pengembangan pada media selanjutnya, sehingga media yang dikembangkan bisa digunakna secara luas.