

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Pocket Book* pada materi pembuatan pola dasar busana di kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media *Pocket Book* efektif dalam meningkatkan hasil praktik siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil praktik siswa dari 70 pada saat *pretest* menjadi 89 pada saat *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga memenuhi prasyarat analisis statistik.
2. Hasil uji hipotesis menggunakan analisis N-Gain **sebesar** 60% berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media *Pocket Book* memberikan peningkatan hasil praktik yang cukup baik. Dengan demikian, media pembelajaran *Pocket Book* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil praktik siswa pada materi pembuatan pola dasar busana di kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

5.2 Impikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Pocket Book* efektif dalam meningkatkan hasil praktik siswa pada materi pembuatan pola dasar busana. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran yang disusun secara sistematis, ringkas, dan sesuai dengan karakteristik materi praktik dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik. Media *Pocket Book* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran vokasional, khususnya pada mata pelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan praktik.
2. Secara praktis, media *Pocket Book* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pendukung dalam pembelajaran pembuatan pola dasar busana. Penyajian materi yang ringkas, disertai ilustrasi dan langkah-langkah kerja yang sistematis, membantu siswa memahami prosedur praktik secara lebih mudah, meningkatkan kemandirian belajar, serta memudahkan siswa mengulang materi di luar jam pembelajaran. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran pada Program Keahlian Tata Busana. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media *Pocket*

Book pada materi atau kompetensi keahlian lainnya, maupun mengombinasikannya dengan media pembelajaran berbasis digital agar efektivitas pembelajaran semakin optimal.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Pocket Book* pada materi pembuatan pola dasar busana di kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran *Pocket Book* sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran pembuatan pola dasar busana. Media ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep, prosedur, dan langkah-langkah praktik secara lebih sistematis sehingga mampu meningkatkan hasil praktik siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media *Pocket Book* sebagai sumber belajar mandiri, baik sebelum maupun setelah proses pembelajaran di kelas. Dengan mempelajari materi secara berulang, siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, ketelitian, dan keterampilan dalam pembuatan pola dasar busana.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional, serta memfasilitasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media *Pocket Book* pada materi tata busana lainnya atau mengombinasikannya dengan media pembelajaran berbasis digital, seperti *QR Code*, video tutorial, atau aplikasi pembelajaran interaktif. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar sehingga efektivitas media dapat dibandingkan secara lebih komprehensif.

