

Pengaruh *Moodboard* Terhadap Hasil Belajar Desain Siswa Tata Busana SMKN 1 Ampek Angkek

Latifa Rahmadani* & Weni Nelmira

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

*Corresponding Author: fani.latifa051200@gmail.com , weninelmira@yahoo.com

Article History

Received : September 06th, 2024

Revised : Oktober 17th, 2024

Accepted : November 15th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar desain busana siswa kelas XI Tata Busana SMK N 1 Ampek Angkek menggunakan modul dengan *Moodboard* dan untuk menguji pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group*. Kelompok eksperimen menggunakan modul dengan *Moodboard*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan modul. Sampel terdiri dari 55 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui rubrik penilaian keterampilan, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar desain busana pada kelas kontrol adalah 75,29, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 85,42. Uji-t menunjukkan nilai thitung $2,455 > t_{tabel}$ 2,00575 dengan sig. (2-tailed) $0,017 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan modul dengan *Moodboard* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar desain busana.

Keywords: Hasil Belajar, Homogenitas, Modul, *Moodboard*, Normalitas, *Pretest-Posttest*.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK ialah jenjang pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap bekerja dalam bidang keahlian spesifik. Salah satu program studi yang terdapat di SMK N 1 Ampek Angkek adalah program studi Tata Busana. Siswa diberikan berbagai kompetensi yang tersebar di berbagai mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran praktikum di kelas XI Tata Busana adalah Desain dan Produksi Busana (DDPB). Pelajaran ini mempelajari pembuatan desain selama dua semester. Mata pelajaran DDPB atau Desain dan Produksi Busana adalah mata pelajaran yang mempelajari bagaimana suatu produk busana tercipta, mulai dari mendesain, membuat pola, sampai produk busana siap untuk digunakan. Mata pelajaran DDPB dilaksanakan selama 2 semester di kelas XI Tata Busana yaitu pada semester ganjil dan genap, yang mana dipelajari sebanyak 2 kali pertemuan atau 18 jam pelajaran dalam seminggu. Mata pelajaran DDPB memuat 7 elemen pembelajaran selama 1 semester, di antaranya adalah Gaya dan Pengembangan

Desain yang merupakan elemen ke 3 dari 7 elemen dalam pembelajaran DDPB. Elemen Gaya dan Pengembangan Desain dilakukan selama 4 minggu/8 kali pertemuan. Penulis telah melakukan observasi dan wawancara dan mendapatkan kesimpulan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menciptakan desain busana yang orisinal dan menarik karena kurangnya inspirasi, acuan yang tepat, serta keterbatasan dalam visualisasi konsep desain. Meskipun telah diberikan modul sebagai panduan, siswa masih kesulitan mengikuti petunjuk yang ada. Selain itu, rendahnya motivasi dan minat siswa juga menjadi faktor dari rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga, diperlukan media tambahan yang bisa membantu merangsang kreativitas, memberikan inspirasi, dan memfasilitasi visualisasi desain, seperti *Moodboard*, untuk mengatasi permasalahan ini.

Media *Moodboard* diasumsikan dapat digunakan sebagai media pendukung bahan ajar modul yang mengatasi permasalahan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media *Moodboard* sebagai media pendukung bahan ajar modul, maka dapat digunakan oleh guru untuk mengarahkan siswa dalam mendesain busana agar lebih kreatif dan membuat desain menjadi lebih menarik.

Moodboard adalah alat visual yang memungkinkan siswa untuk melihat konsep-konsep desain secara konkret. Dengan menampilkan warna, tekstur, gambar, dan elemen-elemen visual lainnya, *Moodboard* membantu siswa memahami ide dan tema secara lebih mendalam. Ini memudahkan mereka untuk mengingat dan menghubungkan konsep yang dipelajari dengan praktik nyata. *Moodboard* memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran desain fashion karena membantu merangsang kreativitas, memvisualisasikan konsep, memperkuat identitas desain, mengasah keterampilan desain, mendorong eksplorasi konsep, dan memfasilitasi kolaborasi. Dengan menyajikan beragam inspirasi visual, *Moodboard* membantu para pelajar untuk mengembangkan ide-ide baru dan inovatif, memvisualisasikan konsep koleksi, mengidentifikasi dan memperkuat identitas desain, mengasah keterampilan desain visual, bereksperimen dengan berbagai ide dan konsep, dan bekerja sama dalam menggali ide-ide bersama (Takkharani, 2023).

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat belajar mandiri (Nelmira, 2023). Modul diartikan sebagai bahan ajar cetak yang akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang disusun secara sistematis, dengan bahasa yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat belajar dengan mandiri atau didampingi oleh pendidik (Huda, 2022). Kurniawan (2021) menyampaikan bahwa keunggulan dan kelebihan modul dalam proses pembelajaran adalah mampu memfasilitasi dan mengakomodasi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa tergantung pada guru. Pengembangan bahan ajar berbentuk modul akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Aliyah (2022) juga mengatakan bahwa kelebihan menggunakan modul antara lain: Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru, Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar, Memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya, Siswa lebih aktif belajar, Guru dapat berperan sebagai pembimbing, bukan semata-mata sebagai pengajar, Belajar lebih efektif, dan evaluasi perbaikan yang cukup berarti.

Nelmira (2024) juga mengatakan penggunaan modul sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, modul dapat dibaca berulang kali, memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dan belajar secara mandiri. Kedua, siswa dapat mengikuti urutan pikiran secara logis yang terstruktur dalam modul. Ketiga, kombinasi teks dan gambar dalam modul dapat menarik minat siswa untuk belajar, serta membantu pemahaman informasi yang disajikan. Keempat, modul sering kali berisi pertanyaan dan latihan yang memerlukan respon aktif dari siswa, mendorong partisipasi dan interaksi mereka. Sukiman (2019) mengatakan bahwa Pada pembelajaran menggambar busana media *Moodboard* merupakan media visual termasuk dalam media grafis yaitu media realia. Kelebihan-kelebihannya antara lain: 1) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual kita. 2) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman. 3) Harganya relatif murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus. Media *Moodboard* diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah pembelajaran yang ada dan meningkatkan kualitas belajar siswa saat ini. Media *Moodboard* juga dapat membantu siswa untuk memunculkan ide dan inspirasi dalam menciptakan sebuah desain yang terarah dan kreatif.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan, menguatkan bahwa *Moodboard* sebagai media pendukung bahan ajar modul penting dalam pembelajaran dimana modul dengan *Moodboard* belum digunakan pada pembelajaran dan guru juga mengatakankan bahwa modul dengan *Moodboard* akan diuji cobakan dalam mata pelajaran DDPB. Penelitian ini penting dilakukan untuk menunjang pemahaman siswa dalam proses belajar pembuatan desain busana agar lebih unik dan menarik dengan mengambil modul dengan *Moodboard* sebagai sumber inspirasi dalam mendesain busana, serta untuk meningkatkan hasil desain siswa.

METODE

Untuk mengetahui pengaruh modul dengan *Moodboard* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Ampek Angkek, penelitian ini memakai pendekatan

kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*. Pengujian hipotesis dilaksanakan melalui uji t independen (*independent-sample t-test*) dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29. Tingkat signifikansi yang diterapkan ialah 0,05, dengan kriteria keputusan bahwa H0 akan ditolak jika nilai Sig.(2-tailed) yang didapatkan dari hasil analisis kurang dari 0,05 ($< 0,05$). Penelitian dilakukan di SMKN 1 Ampek Angkek yang berlangsung pada tanggal 15 Juli sampai 15 Agustus 2024. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas XI Tata Busana 1 dan Tata Busana 2

di SMKN 1 Ampek Angkek, dengan total 55 siswa. Teknik pengundian digunakan oleh peneliti dengan melempar koin Rp.1000, dan hasilnya menunjukkan bahwa kelas XI Tata Busana 1 dijadikan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas XI Tata Busana 2 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini mengimplementasikan berbagai teknik pengumpulan data, termasuk Rubrik Penilaian Keterampilan, observasi, serta dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi tes pembuatan desain busana, yang terdiri dari *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 1. Kisi-kisi penilaian

No	Komponen Penilaian
1.	Kesesuaian Desain dengan tema
2.	Keunikan Desain
3.	Kesesuaian pemilihan warna sesuai dengan tema
4.	Penciptaan desain busana yang baru
5.	Kejelasan bentuk desain
6.	Mendesain busana dengan menambah variasi pada setiap bagian busana

Uji normalitas dilaksanakan guna menentukan apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis yang dipakai pada pengujian ini ialah seperti dibawah ini :

H0: Data *Pretest* berasal dari populasi dengan distribusi normal

H1: Data *Pretest* berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Analisis statistik dilaksanakan dengan perangkat lunak SPSS versi 29 dengan ambang batas signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Syarat H0 diterima jika nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil analisis lebih dari 0,05 ($>0,05$). Berdasarkan hasil uji normalitas, data *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol diketahui terdistribusi normal. Guna memastikan apakah pengelompokan data berasal dari populasi yang homogen, maka digunakan uji homogenitas. Uji *Levene Test* dipakai untuk melaksanakan uji ini dengan memakai perangkat lunak SPSS versi 29. Jika nilai koefisien Sig.

pada output *Levene Statistic* lebih tinggi dari tingkat signifikansi yang telah ditentukan yakni 5% (0,05), maka data dianggap homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelas XI TB1 berperan sebagai kelas kontrol dan kelas XI TB2 berperan sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini, yang dilaksanakan di SMKN 1 Ampek Angkek. Jumlah siswa di kelas XI TB1 sebanyak 29 orang dan kelas XI TB2 sebanyak 26 orang. Terdapat empat kali pertemuan selama penelitian. Media modul digunakan untuk pembelajaran di kelas kontrol, sedangkan modul dengan *Moodboard* digunakan untuk pembelajaran di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *Pretest* (tes yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan) untuk pembuatan desain busana, diperoleh data berikut dari kelas eksperimen yang memakai modul dan *Moodboard* dan kelas kontrol yang memakai modul:

Tabel 2. Analisis Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

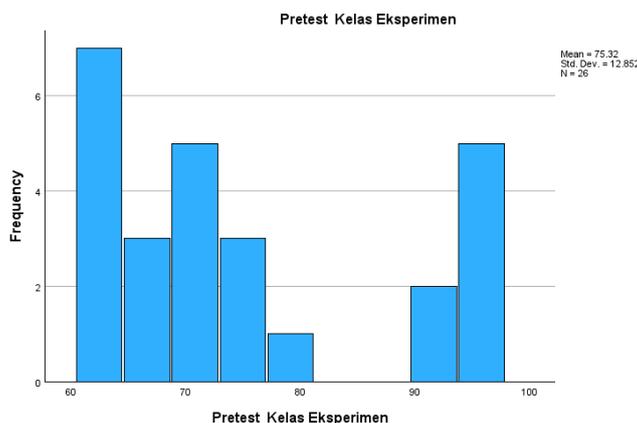
Data	Kelas <i>Pretest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Sum (Jumlah)	1958	2033
Mean (Rata-rata)	75.32	70.11
Median	70.83	70.83

Data	Kelas <i>Pretest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Modus	63	75
Std. Deviasi	12.852	8.188
Ragam (Variance)	165.171	67.050
Maximum (Nilai Tertinggi)	96	83
Minimum (Nilai Terendah)	63	54
Range	33	29

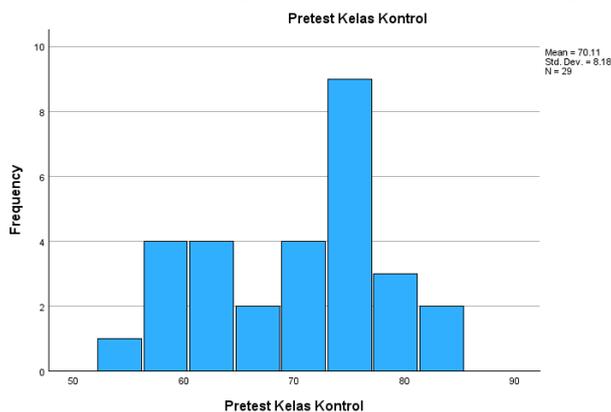
Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2024

Menurut Tabel 2, nilai *Pretest* untuk kelas eksperimen berada dalam rentang 63 hingga 96. Data menunjukkan total jumlah nilai (sum) sebesar 1958, rata-rata (mean) 75,32, median 70,83, modus 63, standar deviasi 12,852, ragam (variance) 165,171, dan rentang (range) 33. Berdasarkan tabel, nilai *Pretest* untuk kelas

kontrol berada dalam rentang 54 hingga 83. Data menunjukkan total jumlah nilai (sum) sebesar 2033, rata-rata (mean) 70,11, median 70,83, modus 75, standar deviasi 8,188, ragam (variance) 67,050, dan rentang (range) 29. Berikut bentuk hasil belajar *Pretest* siswa pada pembuatan desain busana berupa histogram:



Gambar 1. Gambar Histogram Batang Hasil *Pretest* Eksperimen



Gambar 2. Gambar Histogram Batang Hasil *Pretest* Kontrol

a. *Posttest*

Berdasarkan hasil *Posttest* (tes yang dilaksanakan setelah perlakuan diberikan) untuk pembuatan desain busana, data yang diperoleh

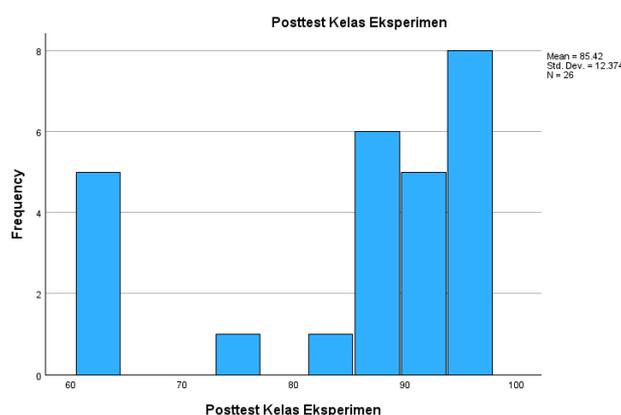
dari kelas eksperimen yang memakai modul dengan *Moodboard* dan kelas kontrol yang memakai modul ialah seperti dibawah ini :

Tabel 3. Analisis Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

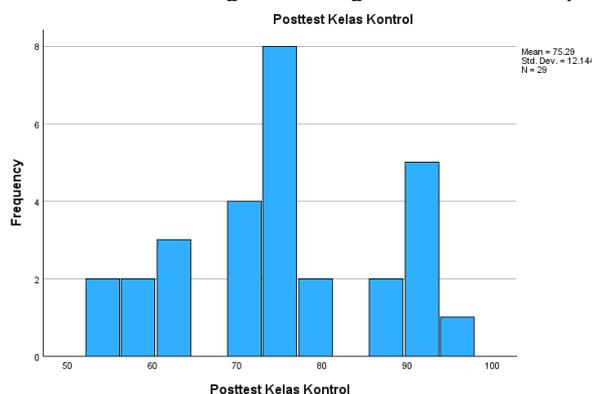
Data	Kelas <i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
<i>Sum</i> (Jumlah)	2221	2183
<i>Mean</i> (Rata-rata)	85.42	75.29
Median	89.58	75
Modus	96	75
Std. Deviasi	12.374	12.144
Ragam (<i>Variance</i>)	153.125	147.484
<i>Maximum</i> (Nilai Tertinggi)	96	96
<i>Minimum</i> (Nilai Terendah)	63	54
Range	33	42

Menurut Tabel 3, nilai *Posttest* untuk kelas eksperimen berada dalam rentang 63 hingga 96. Data menunjukkan total nilai (*sum*) sebesar 2221, rata-rata (*mean*) 85,42, median 89,58, modus 96, standar deviasi 12,374, ragam (*variance*) 153,125, dan rentang (*range*) 33. Berdasarkan tabel, nilai *Posttest* untuk kelas

kontrol berada dalam rentang 54 hingga 96. Data menunjukkan total nilai (*sum*) sebesar 2183, rata-rata (*mean*) 75,29, median 75, modus 75, standar deviasi 12,144, ragam (*variance*) 147,484, dan rentang (*range*) 42. Berikut bentuk hasil belajar *Posttest* siswa pada pembuatan desain busana berupa histogram:



Gambar 3. Gambar Histogram Batang Hasil *Posttest* Eksperimen



Gambar 4. Gambar Histogram Batang Hasil *Posttest* Kontrol

Berdasarkan hasil belajar siswa berupa *Pretest* pada materi pembuatan desain busana

pada kelas XI Tata Busana di SMK N 1 Ampek Angkek bisa dilihat seperti berikut :

Tabel 4 Hasil Belajar *Pretest* Siswa Kelas XI Tata Busana

Rentang Nilai Siswa	Banyak Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Keterangan
Kelas Kontrol XI TB₁			
0-64	9	31 %	Tidak Tuntas
65-100	20	69 %	Tuntas
Jumlah	29	100%	
Kelas Eksperimen XI TB₂			
0-64	7	27 %	Tidak Tuntas
65-100	19	73 %	Tuntas
Jumlah	26	100%	

Pada Tabel 4, diuraikan persentase ketuntasan belajar siswa dalam *Pretest* untuk mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, yang diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diatur oleh SMKN 1 Ampek Angkek, yaitu 65,00 untuk setiap kompetensi dalam pembelajaran keterampilan. Pada *Pretest* kelas kontrol tingkat ketuntasan yang dicapai sebesar 69% atau 20 siswa dari 29 siswa, dan yang belum mencapai tingkat

ketuntasan sebesar 31% atau 9 siswa dari 29 siswa. Selanjutnya pada *Pretest* kelas eksperimen tingkat ketuntasan yang dicapai sebesar 73% atau 19 siswa dari 26 siswa, dan yang belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 27% atau 7 siswa dari 26 siswa. Selain itu, berikut ini dapat diamati berdasarkan hasil belajar siswa yang diperlihatkan oleh *Posttest* pada materi desain busana di kelas XI Tata Busana SMK N 1 Ampek Angkek :

Tabel 5. Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas XI Tata Busana

Rentang Nilai Siswa	Banyak Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Keterangan
Kelas Kontrol XI TB₁			
0-64	7	24 %	Tidak Tuntas
65-100	22	76 %	Tuntas
Jumlah	29	100%	
Kelas Eksperimen XI TB₂			
0-64	5	19 %	Tidak Tuntas
65-100	21	81 %	Tuntas
Jumlah	26	100%	

Pada Tabel 5, dipaparkan persentase ketuntasan belajar siswa dalam *Posttest* untuk mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, yang dinilai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diatur oleh SMKN 1 Ampek Angkek, yaitu 65,00 untuk setiap kompetensi dalam pembelajaran keterampilan. Pada *Posttest* kelas kontrol tingkat ketuntasan yang dicapai sebesar 76 % atau 22 siswa dari 29 siswa, dan yang belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 24% atau 7 siswa dari 29 siswa. Selanjutnya pada *Posttest* kelas eksperimen tingkat ketuntasan yang dicapai sebesar 81% atau 21 siswa dari 26 siswa, dan yang belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar

19% atau 5 siswa dari 26 siswa. Salah satu persyaratan untuk analisis awal ialah melaksanakan uji normalitas. Tujuannya ialah guna mengetahui apakah data di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi inormal. SPSS versi 29 digunakan untuk memproses data uji normalitas. *Kolmogorov-Smirnov* ialah uji yang dipakai pada penelitian ini guna mengetahui normalitas. Jika ambang batas signifikansi, yaitu 5% (0,05), terlampaui oleh nilai koefisien Sig. pada output *Kolmogorov-Smirnov Test*, maka data dianggap terdistribusi normal. Hasil uji normalitas *Pretest* dan *Posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan seperti di bawah ini :

Tabel 6. Output Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Menggunakan SPSS Versi 29

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardize d Residual	
N		26	
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	9.44306243	
Most Extreme Differences	Absolute	.135	
	Positive	.135	
	Negative	-.133	
Test Statistic		.135	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.249	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.237
		Upper Bound	.260

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 29, 2024

Tabel 6 memperlihatkan bahwasanya nilai *Pretest* dan *Posttest* materi desain busana Sig. *Kolmogorov-Smirnov* ialah 0.200, yang lebih tinggi dari 0.05. Data dianggap terdistribusi normal jikalau nilai koefisien Sig. pada *output Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari ambang batas signifikansi yang ditetapkan, yakni 5% (0,05). Hasil ini memperlihatkan distribusi data *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen terdistribusi normal. Untuk hasil belajar siswa pada materi desain busana di kelas kontrol, nilai Sig. *Kolmogorov-Smirnov* untuk *Pretest* dan *Posttest* ialah 0.075, melebihi taraf signifikansi 0.05. Data dikatakan terdistribusi normal jika nilai koefisien Sig. pada uji *Kolmogorov-Smirnov* lebih tinggi dari batas signifikansi 5%

(0,05). Temuan ini memperlihatkan kalau data *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol mengikuti distribusi normal. Sebagai bagian dari prasyarat untuk analisis pendahuluan, uji homogenitas dipakai guna mengetahui apakah pengelompokan data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilaksanakan dengan mempergunakan SPSS versi 29. *Levene Test* dipakai guna mengetahui apakah penelitian ini homogen. Data dianggap homogen jika nilai koefisien Sig. pada *output Levene Statistic* lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan yakni 5% (0,05). Hasil uji homogenitas *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Tests of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest	Based on Mean	.093	1	53	.762
	Based on Median	.000	1	53	.983
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	51.428	.983
	Based on trimmed mean	.011	1	53	.916

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS Versi 29, 2024

Tabel 8 memperlihatkan bahwasanya siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai Sig. pada *Levene Statistic* untuk hasil belajar *Posttest* sebesar 0,762, yang lebih besar dari 0,05. Dari temuan ini, jelas kalau data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol identik. Pada penelitian ini, uji normalitas dan homogenitas yang menjadi uji prasyarat analisis dilaksanakan sebelum melaksanakan uji

hipotesis. Tujuan dari uji prasyarat ialah untuk menjamin homogenitas dan distribusi normal data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis dilaksanakan guna memenuhi persyaratan untuk analisis tambahan setelah dipastikan datanya memenuhi standar homogenitas dan distribusi normal. Uji-t dipakai pada penelitian ini guna menguji hipotesis. Kriteria pemilihan hipotesis ditetapkan pada

tingkat signifikansi alpha 5% (0,05). Jika nilai signifikansi probabilitas (sig) kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (H0) akan ditolak. Sebaliknya, hipotesis nol (H0) diterima jika nilai signifikansi probabilitas (sig) lebih tinggi dari 0,05. Uji hipotesis pertama ditujukan guna mengevaluasi perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan modul dengan *Moodboard* dibandingkan dengan modul. Hipotesis yang menjadi objek pengujian pada penelitian ini ialah :

H0: Tidak terdapat perbedaan dalam hasil belajar siswa antara penggunaan modul dengan *Moodboard* dan modul.

H1: Terdapat perbedaan dalam hasil belajar siswa antara penggunaan modul dengan *Moodboard* dan modul.

Kriteria untuk menarik kesimpulan hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0,05) ialah seperti berikut : jika nilai t-hitung kurang dari t-tabel atau nilai sig. lebih besar dari 0,05, maka H0 terima dan H1 ditolak, yang memperlihatkan kalau tidak ada perbedaan dalam hasil belajar siswa antara penggunaan modul dengan *Moodboard* dan modul. Sebaliknya, H0 akan ditolak dan H1 diterima jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel atau nilai sig. kurang dari 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan modul dengan *Moodboard* dan modul. Tabel di bawah ini memperlihatkan hasil uji-t *Posttest* :

Tabel 9 . Uji Independent Sample t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Posttest	Equal variances assumed	.093	.762	-2.455	53	.009	.017	-7.974	3.248	-14.489	-1.459
	Equal variances not assumed			-2.447	51.571	.009	.018	-7.974	3.258	-14.513	-1.435

Nilai t-test sebesar 2,455, yang lebih tinggi dari t-tabel sebesar 2,00575, dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,017, yang lebih kecil dari 0,05, ditampilkan pada Tabel 9 hasil uji-t *Posttest*. Hasilnya, H0 ditolak dan H1 diterima, yang mengindikasikan kalau penggunaan modul dan modul dengan *Moodboard* berbeda dalam hal hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil *Pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen ialah 75,32, sementara di kelas kontrol ialah 70,11. Setelah diberikan perlakuan, hasil *Posttest* memperlihatkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen meningkat hingga mencapai 85,42, sementara di kelas kontrol hanya mencapai 75,29. Hasil perhitungan rata-rata pada *Posttest* memperlihatkan kalau kelompok eksperimen mencapai nilai rata-rata 85,42, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 75,29. Di kelas kontrol, yang menggunakan modul sebagai perlakuan, sebanyak 22 dari 29 siswa tuntas, menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 76%. Sebaliknya, di kelas eksperimen yang menggunakan modul

dengan *Moodboard*, sebanyak 21 dari 26 siswa tuntas, dengan persentase ketuntasan mencapai 81%. Hasil penelitian ini mengungkapkan kalau analisis uji-t (t-test) pada *Posttest*, yang dianalisis memakai software SPSS versi 29, mengindikasikan t-hitung sebesar 2,455, melebihi nilai t-tabel sebesar 2,00575, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,017, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H0 ditolak dan H1 diterima, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara penggunaan modul dengan *Moodboard* dan modul pada pembelajaran desain busana. Terbukti dari hasil belajar bahwa penggunaan modul dengan *Moodboard* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan modul. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwasanya penggunaan modul dan modul dengan *Moodboard* memberikan dampak yang cukup besar terhadap seberapa baik siswa kelas XI Tata Busana SMK N 1 Ampek Angkek dalam mencapai hasil belajarnya terkait dengan desain busana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada semua pihak yang telah

berperan aktif dan memberikan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2183–2198. <https://doi.org/10.62775/Edukasia.V4i2.565>
- Adik, C., Dwi, H., & Mulyani, I. D. (2024). Jurnal Penelitian Multidisiplin Mahasiswa. Pengaruh Inflasi, 7 Day Rate Repo, Dan Harga Emas Dunia Terhadap Indeks Harga Saham Gabungan Pada Bursa Efek Indonesia (Periode 2019 – 2022), 1(1), 24–32. https://pubmas.umus.ac.id/index.php/es_tudiar/article/view/530/39
- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ibtida'*, 10(02), 14–28.
- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., Irpan Saripudin, dan, Studi Desain Grafis, P., Teknik Grafika Penerbitan, J., & Negeri Jakarta, P. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1, 1–7.
- Anggraini, S., & Nelmira, W. (2023). Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta Untuk Siswa Kelas Xi Di Smkn 3 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1168–1172. <https://doi.org/10.31004/jptam.V7i1.5403>
- Antonius, A., Huda, N., & Suratno, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran Gambar Teknik Berbasis Keterampilan Kreatif Untuk Siswa Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1090–1102. <https://doi.org/10.38035/jmpis.V3i2.1347>
- Apri Marlina1, Agusti1, Y., & Program. (2014). Perubahan Pelaminan Minangkabau (Studi Kasus Pada Pelaminan Usaha Ibu). Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, September.
- Brian Alvin Hananto, Ellis Melini, Kartika Magdalena Suwanto, S. G. T. (2024). Persepsi Dan Cara Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Dalam Pembuatan Moodboard(Studi Kasus: Mahasiswa Desain Grafis Universitas Pelita Harapan). <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/19729/11140>
- Dina, Rostamailis, Y. (2013). Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Kecantikan Kompetensi Keahlian Tata Kecantikan Rambut Di Smknegeri 3 Pekanbaru. September.
- Ernawati, D. (2016). *Tata Busana Jilid 1*.
- Ernawati, Izwerni, W. N. (2020). *Tata Busana Jilid 2*. In *Journal Geej* (Vol. 7, Issue 2).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17.
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran. *Global Shadows: Africa In The Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.
- Febi Kurniawan, Setio Nugroho, A. S. (2021). Penguatan Modul Pembelajaran Sd Di Kabupaten Taliabu. 1(3), 297–304.
- Gufuran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.V4i2.1060>
- Handayani Parinduri, S., Sukma Sitompul, M., & Khoirul Jannah, P. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind Untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (Intern)*, 1(2), 64–72. <https://doi.org/10.58466/intern.V1i2.1396>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 18–32.
- Khasanah, N. (2019). Pengembangan Media Moodboard Pada.
- Lailatul Jannah, S. Haerina. (2021). Pengembangan Media Moodboard

- Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar. 2507(February), 1–9.
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://Unimuda.E-Journal.Id/Jurnalbahasaindonesia/Article/Download/952/582>
- Magfiroh, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Media Pop Up Book Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Majid, M. S., Azizurahman, A., Rahman, A., & Kunci, K. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(1), 12–20. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v14i1.8623>
- Manaf, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Modul. *Kasta: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 139–147. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.376>
- Mardalena, T. N., & Nelmira, W. (2024). Modul Pembuatan Blazer Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Costume Mode Kelas Xii Tata Busana Smk N 3 Payakumbuh. *X(X)*, 1–8. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.704>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nelmira, W. (2014). Pengembangan Cd Interaktif Untuk Media Pembelajaran Mata Kuliah Grading Jurusan Busana Universitas Negeri Padang. *Pakar Pendidikan*, 12(2), 188–196. <https://doi.org/10.24036/pakar.v12i2.147>
- Nelmira, W. (2017). Strategi Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pembelajaran Tata Busana. 9(2), 1–23.
- Nelmira, W., Adriani, & Halmawati. (2021). Desain Motif, Alat Dan Proses Pembuatan Kerajinan Bordir Kerancang Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 542–550.
- Nelmira, W., Ernawati, & Aryati, Y. (2023). Implementation Of Research-Based Learning Using Video Media To Increase Creativity In Machine Embroidery Learning. In *Proceedings Of The Unima International Conference On Social Sciences And Humanities (Unicssh 2022) (Issue 2015)*. Atlantis Press Sarl. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_175
- Novitasari, A. T., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Mekanisme Pasar. *Research And Development Journal Of Education*, 10(1), 528. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.23379>
- Novrita, S. Z., Suci, P. H., Isma, S., & Lubis, S. (2023). Improving Learning Motivation By Using Tutorial Video Media On Computer Design Courses. 552–557.
- Nur Isa, W., Antoni Musril, H., & Zahрати, W. (2022). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Berbasis Magic Book. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik (Jsir)*, 6(1), 1–13. <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>
- Nur'aini, I. (2019). Korelasi Antara Kedisiplinan Dalam Belajar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Smp Negeri 4 Metro. *Iain Metro*, 1–47. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1049/1/Skripsi%20Iis%20Nur%27aini%20Npm.14114431.pdf#page=22>
- Olive Sibarani, Vina Julianti, Sulastri Samosir, Egidius Ginting, R. H. (2024). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Tik Pada Pembelajaran Akuntansi.
- Pangaribuan, D. S. (2023). Studi Pendahuluan Pengembangan E-Modul Ajar Geografi Pada Program Sekolah Penggerak Kurikulum Merdeka Kelas X Sma Di Kota Padang. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Pramudya, A., Maulana, I., & Mayasari, R. (2024). Pengelompokan Hasil Belajar

- Siswa Sdn Tunas Jaya Dengan Algoritma K-Means. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3960–3967. <https://doi.org/10.36040/Jati.V7i6.7970>
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Riwanti, R., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 572–581. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V3i2.41>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Saadah, Z. (2019). Penerapan Tipe Numbered Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas Iv Di Mi Nu Tribhakti At-Taqwa. In Thesis (Undergraduate). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/223>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.V3i1.349>
- Suci, P. H. (2020). Evaluasi Kurikulum Berbasis Entrepreneur Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Surakarta. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(1), 6. <https://doi.org/10.29210/3003481000>
- Suciati S.Pd., M. D. (2019). Moodboard. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Syabrina, J., Simatupang, H., & Daulay, W. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Video Dengan Aplikasi Instagram Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai)*, 2(1), 30–39.
- Syamsul, R. L., & Ernawati, E. (2024). Implementasi Pembelajaran Menggunakan Moodboard Pada Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi Di Balai Pelatihan Vokasi Dan Produktivitas (Bpvp) Padang. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 200. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.V14i1.623>
- Takharani, E. (2023). *International Journal Of Applied Arts Studies Fashion Mood Board Design Of Sportswear Using Photomontage Technique*. 8(3), 15–30.
- Tanango, S. M., Kudrat, M., & Husain, R. I. (2023). Pengembangan Modul Ajar Pembelajaran Ipa Menggunakan Pendekatan Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8907–8919.
- Tanaya, L. M. (2022). Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Seririt. *Экономика Региона*, 1–11.
- Trond Kongsvik A,*, Øyvind Dahl B, Ingunn Marie Holmen C, T. T. C. (2019). Automatic Digital Mood Boards To Connect Users And Designers With Kansei Engineering. *International Journal Of Industrial Ergonomics*, 74, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.ergon.2019.10.2874>
- Wahyudi, I. (2023). Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru Terhadap Hasil Belamata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smkn 2 Dumai Imam Wahyudi Institut Agama Islam Tafaquh Fiddijar Siswa Pada N Dumai Abstrak Pendahuluan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Masih Tertinggal Dengan. 2(1), 34.
- Werdini, H. P., & Puspaneli, P. (2023). Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta Pada Mata Pelajaran Desain Busana Oleh Siswa Kelas Xi Di Smk N 03 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14312–14316.

- <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8666>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yohana, C. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 89.
<https://doi.org/10.37905/Aksara.7.1.89-102.2021>
- Yudistira, R. (2024). Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Berbasis Digital Pada Materi Teks Berita Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Kaos Gl Dergisi*, 8(75), 147–154.
<https://doi.org/10.1016/J.Inc.2020.125798%0ahttps://doi.org/10.1016/J.Smr.2020.02.002%0ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0ahttp://>
- Yulia Aryati, Agusti Efi, Y. (2014). Modul Pembelajaran Batik Kelas Ix Smk Negeri 8 Padang. Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu.
- Yulian, R., & Ernawati, E. (2018). Hubungan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Pkk Tata Busanafakultas Pariwisata Dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(4), 143–147.
<https://doi.org/10.24036/Jptk.V1i4.2423>
- Yuni Lumbantoruan, D. N. (2023). Media Pembelajaran. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Yusmerita, Y., Aryati, Y., & Suci, P. H. (2023). Application Of Environment Learning Models To The Results Of Motive Design In Decorative Design Courses. *Jppi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 999.
<https://doi.org/10.29210/020232862>
- Yusmerita, Y., Mukhaiyar, M., Jalinus, N., & Ananda, A. (2019). The Strength Of Cooperative Learning Method Based On Ctl On Fashion Design Production. *178(Icoie 2018)*, 455–459.
<https://doi.org/10.2991/Icoie-18.2019.98>