



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengaruh Media Sosial Pinterest Terhadap Hasil Desain Busana Casual Siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek

Mutiara Dhea Putri, Ernawati, Yusmerita, & Yulia Aryati..

Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: mutiaradeaputri24@gmail.com, ernawati@fpp.unp.ac.id, yusmerita@fpp.unp.ac.id,
yuliaaryati@unp.ac.id.

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<i>This research is motivated by students' low skills in designing casual clothing. This is evident from the students' designs, which tend to look similar, and students have difficulty visualizing the clothing designs they want to create without adequate idea sources. Students are also still lacking in skills when it comes to analyzing the designs they make. This study aims to: 1) describe the scores of students' casual clothing design development before and after using the social media Pinterest; 2) find out the effect of using Pinterest on the scores of students' casual clothing design development; 3) find out whether using Pinterest can improve the abilities of XI Fashion students at SMKN 1 Ampek Angkek in analyzing casual clothing designs. This study used a quantitative method with a Pre-Experimental One Group Pretest – Posttest Design. The sample in this study consisted of 31 students from class XI Fashion at SMKN 1 Ampek Angkek. Data was collected through observation and skill assessment rubrics. Then, the data was analyzed using SPSS version 23 with descriptive analysis, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (paired t-test) as well as effect size calculation using Cohen's formula. The results of this study show that the average pretest score was 64.52, while the average posttest score was 85.16, resulting in an increase of 20.64 points or 32%. Based on the hypothesis test results, a significance value of $0.00 < 0.05$ was obtained, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. These results indicate that the use of the social media platform Pinterest has a significant effect on the casual fashion design results of 11th-grade fashion students at SMKN 1 Ampek Angkek.</i>	Article History: Submitted/Received 16 Juni 2026 First Revised 12 Juli 2026 Accepted 25 Juli 2026 First Available online 27 Juli 2026 Publication Date 27 Juli 2026 Keyword: Pengaruh, Media sosial, Pinterest, Desain busana, busana casual.

The magnitude of the effect of using Pinterest on students' casual fashion design results is also supported by the effect size calculation using Cohen's d method, which obtained a value of $1.88 > 0.8$, falling into the large effect category. In addition, students' ability to analyze casual fashion designs also improved, as shown by the increase in the average score from 58.87 in the pretest to 77.42 in the posttest, or an increase of 18.55 points (32%). Thus, using the social media Pinterest effectively improves the casual fashion design results of 11th-grade fashion students at SMKN 1 Ampek Angkek, as well as their ability to analyze casual fashion designs.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan siswa dalam mendesain busana casual. Hal ini diketahui dari hasil desain antar siswa yang cenderung sama, dan siswa mengalami kesulitan dalam mevisualisasikan desain busana yang akan mereka buat tanpa sumber ide yang memadai, siswa juga masih kurang terampil dalam menganalisa desain yang dibuat. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan nilai hasil pengembangan desain busana casual siswa sebelum dan sesudah menggunakan media sosial Pinterest. 2) mengetahui pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap nilai hasil pengembangan desain busana casual siswa. 3) mengetahui penggunaan media sosial Pinterest apakah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis desain busana casual.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest – Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 31 siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek. Pengumpulan data dilakukan melalui rubrik penilaian keterampilan. Kemudian data dianalisis menggunakan SPSS versi 23 dengan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (*paired t-test*) serta perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Cohen's*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 64,52, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 85,16, sehingga terjadi peningkatan sebesar 20,64 poin atau 32%. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$ dengan 95% confidence interval sebesar 16,634–24,656 . sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Pinterest berpengaruh secara signifikan terhadap hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek. Besarnya pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap hasil desain busana casual siswa juga didukung oleh hasil perhitungan *effect size* menggunakan

metode Cohen's d, yang memperoleh nilai sebesar $1,88 > 0,8$ yang termasuk dalam kategori pengaruh besar (*large effect*). Selain itu, kemampuan siswa dalam menganalisis desain busana casual juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 58,87 pada pretest menjadi 77,42 pada posttest, atau meningkat sebesar 18,55 poin (32%). Dengan demikian, penggunaan media sosial Pinterest efektif meningkatkan hasil desain busana casual siswa kelas XI busana SMKN 1 Ampek Angkek sekaligus kemampuan siswa dalam menganalisis desain busana casual.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Semakin majunya zaman di bidang pendidikan, sangat perlu mengikuti perkembangan teknologi yang pesat dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat yang semakin canggih untuk membantu pembelajaran (Oktriana & Yusmerita, 2024). Lingkungan belajar yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran melalui penyediaan sumber belajar, komunikasi, kolaborasi, dan interaksi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (OECD, 2023). Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah media sosial. Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi, media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan inspirasi dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah setara dengan SMA/MA (Ardita & Ernawati, 2026). SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mengedepankan kompetensi, mengedepankan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dibidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan diri dikemudian hari (Qalbina & Ernawati, 2025). SMKN 1 Ampek Angkek memiliki 7 program keahlian, salah satunya adalah program keahlian Busana. pada program keahlian busana Fase F XI Tata Busana, terdapat mata pelajaran Desain dan Produksi Busana (DPB).

Mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, salah satu capaian pembelajaran pada elemen ini, peserta didik mampu mengungkapkan karya dan mengembangkan desain dalam satu konsep gaya (style), menerapkan trend, membuat desain busana sesuai dengan tema yang disepakati, menentukan detail desain, dan menganalisis konsep desain yang dibuat. Kemampuan tersebut menjadi kompetensi yang harus dimiliki siswa agar mampu menghasilkan desain busana yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan dunia mode. Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan media yang mampu memberikan referensi visual secara luas sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan desain busana. Menurut Mayer (2021) peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui media yang dapat kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan kata-kata saja. Penyajian visual membantu peserta didik membangun representasi mental sehingga meningkatkan pemahaman, retensi, dan kemampuan menerapkan konsep dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran (Tasya & Ernawati, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 1 Ampek Angkek, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran gaya dan pengembangan desain busana. Pada hasil desain busana antar siswa cenderung sama dengan yang lainnya, siswa mengalami kesulitan dalam mevisualisasikan desain busana yang akan mereka buat tanpa sumber ide yang memadai, selain itu, kemampuan siswa dalam menganalisis desain juga masih rendah, terlihat dari kurang lengkapnya penjelasan mengenai konsep desain, pemilihan bahan, detail busana, serta penerapan unsur pada desain. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya nilai hasil desain busana yang diperoleh siswa. Meskipun media belajar seperti modul digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran tersebut belum mampu memberikan referensi yang luas untuk siswa dalam mendesain busana. Menurut Aryati, Yulia, dkk. (2024:110) yang menyatakan bahwa kemampuan mendesain busana memerlukan sumber referensi sebagai dasar untuk merealisasikan konsep desain dan mengembangkan imajinasi menjadi sebuah rancangan yang kreatif.

Dari data nilai hasil belajar siswa mata pelajaran Desain dan Produksi busana terkhususnya pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan nilai siswa masih tergolong rendah, sebanyak 68% nilai siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu 32% nilai siswa lainnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dan memberikan inovasi media pembelajaran yang sesuai sehingga kualitas pembelajaran siswa dalam mendesain busana. Peningkatan kualitas pembelajaran ditandai dengan semakin meningkatnya nilai hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran (Aryati, 2015:3). Meskipun penggunaan media sosial Pinterest dalam pembelajaran mulai banyak diterapkan disekolah, namun belum diketahui bagaimana pengaruhnya terhadap nilai hasil desain busana siswa terkhususnya busana casual pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain. Permasalahan pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana nilai hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek sebelum dan sesudah menggunakan media sosial Pinterest? 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap nilai hasil desain busana casual oleh siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek?. 3) Apakah penggunaan media sosial Pinterest dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa desain busana casual?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana sebelum dan sesudah menggunakan media sosial Pinterest di SMK Negeri 1 Ampek Angkek, untuk mengetahui pengaruh media sosial Pinterest terhadap nilai hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Serta untuk mengetahui penggunaan media sosial Pinterest apakah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa desain busana casual.

Media sosial adalah sarana atau wadah yang mempermudah interaksi antara pengguna, bersifat komunikasi dua arah, dan digunakan untuk membangun profil seseorang (Ardiansyah & Maharani, 2021). Media sosial tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata, namun media sosial juga dapat menjadi tempat mengedukasi berbagai ilmu pengetahuan kepada setiap penggunanya.

Pinterest berfungsi sebagai alat penemuan yang membantu pengguna menemukan inspirasi baru dalam berbagai bidang, termasuk desain, mode dan kuliner (Burke, 2016). Media sosial Pinterest memiliki manfaat seperti: sebagai sumber inspirasi, tempat berbagi informasi, dan sebagai media promosi (Arifin, 2023:52). Menurut

Huntington (2022), Pinterest dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis visual yang mampu meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan pengalaman belajar peserta didik melalui aktivitas pencarian, penyimpanan, serta diskusi berbagai sumber belajar visual. Sebagai media visual Pinterest memiliki beberapa kelebihan yaitu: dapat meningkatkan kreativitas, tempat belajar hal baru, dapat menghubungkan pengguna, menghadirkan berbagai budaya, memiliki sumber inspirasi yang luas, memudahkan dalam pengorganisasian ide, serta meningkatkan kreativitas melalui kolaborasi antar pengguna (Uddin dkk, 2024:681). Menurut Yusmerita, Aryati dan Suci (2023) kreativitas merupakan kemampuan mencipta atau menkreasikan sesuatu baik berupa konsep, ide, gagasan serta produk sebagai hasil kemampuan berfikir yang spontan atau imajinatif sehingga diperoleh sesuatu yang benar-benar baru atau relatif baru bagi individu tersebut.

Desain berasal dari bahasa Inggris *design* yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa (Ernawati, Izwerni & Nelmira, 2008:195). Sementara itu busana adalah segala sesuatu yang dipakai mulai dari kepala sampai ujung kaki yang memberi kenyamanan dan menampilkan keindahan bagi sipemakai (Ernawati, Izwerni & Nelmira, 2008:23). Dalam busana, desain merupakan hasil pemikiran yang dituangkan ke dalam gambar sebagai pedoman dalam mewujudkan busana sesuai dengan fungsi, estetika, kebutuhan, dan perkembangan mode. Dalam mewujudkan suatu desain, perlu diterapkan unsur-unsur desain di dalamnya seperti garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value dan warna agar desain mudah di pahami dan di baca oleh orang lain (Ernawati dkk., 2008: 198).

Busana casual merupakan merupakan jenis busana yang dirancang untuk digunakan pada aktivitas sehari-hari atau kesempatan yang bersifat tidak formal. Model busana casual bersifat sederhana, praktis, nyaman digunakan, mengikuti perkembangan mode, namun tetap memperhatikan keserasian bentuk, warna, dan fungsi. Contoh busana casual antara lain kaus, blus, kemeja kasual, celana jeans, rok kasual, dan jaket ringan (Abu dan Kurniati, 2023).

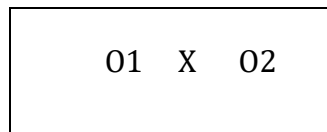
Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, pada penelitian sebelumnya oleh Wilda Anggun Mutiarani (2022) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Media Sosial Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Wanita Siswa SMK Syubbanul Wathon” . Penelitian terdahulu hanya berfokus terhadap pengaruh aplikasi media sosial Pinterest terhadap kreativitas mendesain busana pesta, namun belum menunjukkan besar pengaruh (*effect size*) dari media tersebut. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh terhadap hasil desain busana casual siswa, yang mana hasil desain busana siswa akan diukur melalui nilai dari rubrik penilaian keterampilan siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek kemudian pengaruh tersebut akan diuji menggunakan rumus cohens untuk mengetahui besar kecilnya suatu pengaruh media sosial pinterest terhadap hasil desain busana. Selain itu penelitian terdahulu belum diketahui bagaimana kemampuan siswa dalam menganalisa desain busana. Maka dari itu salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media sosial Pinterest dapat meningkatkan kemampuan Analisa desain siswa.

2. METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Kuantitatif Pre-Eksperimental dengan design *One group Pretest-Posttest design* untuk melihat pengaruh *treatment* (perlakuan) terhadap subjek yang sama melalui *pre test* (tes sebelum diberi perlakuan) dan *post test* (tes sesudah diberikan perlakuan) (Sugiyono, 2013:74).

Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mendesain busana setelah menggunakan media sosial Pinterest dan Posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan menggunakan media sosial Pinterest (Nelmira, Ernawati dan Aryati, 2023). Data penelitian ini didapat dari nilai pretest dan nilai posttest hasil mendesain busana casual siswa.

Gambar 1. Desain *One group Pretest-Posttest design*



Keterangan:

O1: Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*)

X : Perlakuan yang diberikan

O2: Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*Post-test*)

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Ampek Angkek beralamatkan di jalan Raya Panca, Batu Taba, Kec. Ampek Angkek, Kabupaten Agama, Sumatera Barat 26191. Sampel yang dijadikan pada penelitian ini adalah siswa kelas XI busana SMKN 1 Ampek Angkek yang berjumlah 31 siswa. Subjek pada penelitian dipilih menggunakan teknik Purposive Sampling yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti (Sugiyono, 2017: 138).

Teknik pengumpulan pada penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, satu kali pertemuan diberikan waktu selama 6 jam pelajaran (1 jam Pelajaran = 45 menit). Pertemuan pertama dilakukan dengan tes pretest tanpa diberikan perlakuan menggunakan media sosial Pinterest kemudian pada pertemuan kedua dilakukan tes posttest praktik mendesain busana casual oleh siswa, dengan diberikan perlakuan penggunaan media sosial Pinterest. Perlakuan yang diberikan berlangsung selama siswa membuat desain busana. Siswa akan diberikan arahan oleh guru dengan diberikan kata kunci seperti "Busana Casual" agar siswa tidak kebingungan dalam menelusuri referensi dengan menggunakan media sosial Pinterest.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil desain busana casual siswa yaitu lembar rubrik penilaian yang terdiri dari beberapa aspek penilaian yaitu: kreativitas, kesesuaian desain dengan tema, penerapan trend, detail desain dan Analisa desain. Dalam satu aspek penilaian terdiri dari empat indikator yang diberikan skala interval dalam rentang skor 1 – 4 dimana masing – masing skor memiliki kriteria penilaian seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Skor penilaian

keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	1
Baik (B)	2
Kurang (K)	3
Sangat Kurang (SK)	4

Data yang dikumpulkan kemudian dilakukan teknik analisis data menggunakan software SPSS versi 23 meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat analisis dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan paired t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap nilai hasil desain busana casual siswa XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek.

Penelitian ini menggunakan instrument penilaian hasil desain busana yang telah dilakukan uji validasi oleh 2 pakar ahli materi, yaitu seorang dosen ahli materi dan seorang guru pengampu materi mata pelajaran Desain dan Produksi Busana (Ramadhani & Ernawati, 2026). Hasil penilaian dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh sehingga dapat ditentukan tingkat validitas instrument sebelum digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2019).

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek Kelayakan	Rata-rata	Kategori
1	Aspek Kelayakan isi Instrumen	89,55	sangat valid
2	Aspek Kelayakan Konstruksi Instrumen		
3	Aspek Kejelasan Bahasa Instrumen		

Berdasarkan hasil validasi pada tabel 2, kedua validator memberikan penilaian yang menunjukkan adanya kesepakatan bahwa instrumen telah sesuai dengan indikator yang diukur, memiliki kejelasan aspek penilaian, serta layak digunakan sebagai instrumen penelitian dengan revisi kecil sesuai saran yang diberikan. Dengan demikian, instrumen penilaian hasil desain busana dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dan pengaruh media sosial Pinterest terhadap desain busana casual siswa kelas XI busana pada pembelajaran Desain dan Produksi Busana, di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Hasil penelitian ini hanya dibatasi pada perbandingan nilai pretest sebelum menggunakan media sosial Pinterest dan posttest setelah menggunakan media sosial Pinterest pada siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, data didapatkan melalui tes praktik menggambar desain busana casual yang dilaksanakan melalui 3 tahap, yaitu *pretest*, *perlakuan* dan *posttest*. Penelitian ini melibatkan satu kelompok sampel yang terdiri atas 31 siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek, di mana seluruh siswa memperoleh perlakuan dan prosedur pengujian yang sama. Analisis deskriptif diterapkan untuk mengolah data nilai hasil pretest dan posttest hasil desain busana casual siswa Hasil skor yang diperoleh pada tahap pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan software SPSS versi 23 yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest.

Deskriptif Statistik						
Mean	Media	Modus	Std.	Minimum	Maximum	Range

	n		Deviasi				
Pretest	64.52	65.00	75	13.188	40	85	45
Posttest	85.16	90.00	90	9.081	60	95	35

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa nilai *pretest* memiliki rentang nilai 40 – 85, nilai yang sering muncul (modus) 75, dengan rata-rata (mean) 64.52. Tingkat penyebaran data *pretest* dilihat dari standar deviasi yakni sebesar 13.188 dan nilai range sebesar 45. Sementara itu nilai *posttest* memiliki rentang nilai 60 – 95, nilai yang sering muncul (modus) 90, dengan rata-rata (mean) 85.16. Tingkat penyebaran data *posttest* dilihat dari standar deviasi yakni sebesar 9.081 dan nilai range sebesar 35.

Tabel 4. Skor rubrik penilaian Pretest dan Posttest.

no	Indikator penilaian	Jumlah Skor pretest	Nilai rata-rata pretest	Jumlah Skor posttest	Nilai rata-rata posttest	Selisi nilai	Kenaikan (%)
1	Kreativitas	84	67,74	103	83,06	15,32	23%
2	Kesesuaian tema	87	70,16	114	91,94	21,77	31%
3	Penerapan trend	80	64,52	107	86,29	21,77	34%
4	Detail desain	76	61,29	108	87,10	25,81	42%
5	Analisa desain	73	58,87	96	77,42	18,55	32%

Berdasarkan hasil analisis setiap indikator penilaian pada tabel 4, seluruh aspek mengalami peningkatan setelah penggunaan media sosial Pinterest dalam pembelajaran pengembangan desain busana. Indikator kreativitas meningkat dari rata-rata 67,74 menjadi 83,06 (23%), kesesuaian tema dari 70,16 menjadi 91,94 (31%), penerapan tren dari 64,52 menjadi 86,29 (34%), detail desain dari 61,29 menjadi 87,10 (42%), serta kemampuan menganalisis desain dari 58,87 menjadi 77,42 (32%). Peningkatan skor terbesar ditunjukkan oleh indikator detail desain yaitu sebesar 42% Peningkatan ini diduga terjadi karena media sosial Pinterest menyediakan beragam referensi visual dengan kualitas gambar yang tinggi dan menampilkan berbagai variasi detail busana, seperti bentuk kerah, lengan, saku, kancing, lipit, jahitan, hingga detail dekoratif lainnya. Ketersediaan referensi visual yang beragam tersebut memudahkan siswa dalam mengamati, membandingkan, dan mengadaptasi berbagai detail desain ke dalam rancangan yang dibuat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Uddin dkk (2024) Pinterest menyediakan berbagai referensi yang kreatif dari seluruh dunia, pengguna pinterest dapat meningkatkan ideasi sehari-hari dengan memberikan kemudahan akses ke beragam konten visual dari berbagai budaya dan latar belakang dengan gambar-gambar yang lebih menarik dan beresolusi tinggi.

Tabel 5. Tabel Ketuntasan nilai Pretest dan Posttest.

Pretest			
Rentang nilai siswa	Jumlah siswa	persentase	keterangan
0 – 74	21	68%	Tidak tuntas

DOI: <https://doi.org/10.17509/e.v25i3.104297>

p- ISSN 2528-1410 e- ISSN 2527-8045

74- 100	10	32%	Tuntas
Posttest			
Rentang nilai siswa	Jumlah siswa	persentase	keterangan
0 – 74	3	9.6%	Tidak tuntas
74- 100	28	90.4%	Tuntas

Berdasarkan tabel 5, ketuntasan nilai hasil pretest desain busana casual siswa sebelum menggunakan media sosial Pinterest, sebanyak 10 siswa dari 31 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dengan persentase ketuntasan sebesar 32%. Pada nilai hasil posttest desain busana casual siswa sesudah menggunakan media sosial Pinterest, ketuntasan nilai siswa mengalami peningkatan. Sebanyak 28 siswa dari 31 siswa telah berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 90.4%.

Hal ini sejalan dengan penelitian Erliana, dkk (2023) “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelas XI Busana 3 SMK N 8 Surabaya”. Hasil data penelitian, menunjukkan nilai rata-rata tiap indikator pada kelompok yang diberikan perlakuan meningkat sebesar 0.88 atau sebesar 22%. Kesamaan peningkatan pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sosial Pinterest memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan hasil desain busana siswa.

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan sebagai uji prasyarat analisis untuk mengetahui apakah data nilai hasil pretest dan posttest berdistribusi normal (Babbie:2021). Pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-wilk dengan bantuan program SPSS versi 23. Menurut Ghasemi dan Zahediasl (2012), uji Shapiro–Wilk adalah uji normalitas yang digunakan untuk data dengan ukuran sampel kecil < 50 karena lebih akurat dalam mendeteksi penyimpangan dari distribusi normal dibandingkan beberapa uji normalitas lainnya. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai sig, yang diperoleh lebih besar dari pada signifikansi alpha sebesar 0,05.

Hasil uji normalitas terhadap data pretest dan posttest siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil uji Normalitas.

Tes uji normalitas

	Shapiro-wilk	
	Pretest	Posttest
Statistic	119	112
df	31	31
Sig.	082	297

Berdasarkan tabel 6 hasil uji normalitas dengan metode, Shapiro–Wilk di dapatkan hasil pretest sebesar 0,082 > 0,05 dan nilai signifikansi hasil posttest sebesar 0,297 > 0,05. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika taraf sig > (besar) dari nilai alpha yang ditentukan yaitu (5%) 0,05. Sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil uji Homogenitas.

Tes uji Homogenitas

Levene statistic				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig.
Based on Mean	667	1	60	417
Basen on Median	776	1	60	382
Based on median adjusted df	776	1	58.892	382
Based on trimmed mean	608	1	60	439

Berdasarkan Hasil uji homogenitas pada tabel 7 menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai Levene Statistic sebesar 0,667 dengan nilai signifikansi 0,417. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yaitu $0,417 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi asumsi homogenitas dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T-Test. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media sosial Pinterest dan setelah menggunakan media sosial Pinterest. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H0 (Hipotesis Nol): Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap hasil Desain Busana Casual Siswa Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek

H1 (Hipotesis Alternatif): Ada Pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap hasil Desain Busana Casual Siswa Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan tingkat signifikansi alpha 5% (0,05). H0 ditolak apabila $\text{Sig.} < 0,05$. Apabila nilai $\text{Sig.} > 0,05$ maka hipotesis (H0) diterima.

Table 8. Hasil uji T-test.

Paired Sample t-Tes							
Mean	Std Deviaton	Std. Error Mean	Lower	upper	t	df	Sig. (2-tailed)
20.645	10.935	1.964	24.656	16.634	10.512	30	.000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test pada Tabel 8, diperoleh rata-rata selisih (mean difference) antara nilai pretest dan posttest sebesar 20,645 dengan nilai $t(30) = 10,512$ dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, diperoleh interval kepercayaan 95% (95% Confidence Interval) sebesar 16,634 hingga 24,656, yang menunjukkan bahwa selisih rata-rata peningkatan hasil desain busana casual berada pada rentang tersebut. Karena interval kepercayaan tidak melintasi nilai nol dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga penggunaan media sosial Pinterest terbukti berpengaruh terhadap hasil desain busana casual siswa.

Hasil tersebut didapati kesamaan dengan penelitian terdahulu oleh Mutiarani, dkk. (2024) yaitu “Pengaruh Aplikasi Media Sosial Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Wanita Siswa SMK Syubbanul Wathon”. Dimana Penggunaan media sosial Pinterest memiliki pengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta wanita. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji-T dengan hitung t sebesar 21,16 lebih besar dari pada tabel yaitu 2,034 > -14,1024 dan $p=0,000$. Karena nilai $P<0,005$ sehingga $0,000<0,0005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan aplikasi media sosial Pinterest berpengaruh terhadap kreativitas mendesain busana pesta siswa kelas XI Lazza 10 SMK Syubbanul Wathon.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan, dilakukan perhitungan effect size menggunakan Cohen's d dan diperoleh nilai sebesar 1,88. Menurut Cohen (1988), nilai $d = 0,20$ dikategorikan sebagai efek kecil (small effect), $d = 0,50$ sebagai efek sedang (medium effect), dan $d \geq 0,80$ sebagai efek besar (large effect). Oleh karena itu, nilai Cohen's $d = 1,88$ termasuk kategori efek besar (large effect), yang menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Pinterest memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil desain busana casual siswa dalam elemen gaya dan pengembangan desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek. Pinterest menyediakan berbagai referensi visual yang membantu siswa mengeksplorasi, mengombinasikan, dan mengembangkan ide desain sesuai dengan tren busana. Hal tersebut mendorong peningkatan kreativitas sehingga menghasilkan desain busana yang lebih menarik, inovatif, dan berkualitas.

Tabel 9 Skor penilaian Pretest dan Posttest Analisa desain

Indikator penilaian	Jumlah Skor pretest	Nilai rata-rata pretest	Jumlah Skor posttest	Nilai rata-rata posttest	Selisih nilai	Kenaikan (%)
Analisa desain	73	58,87	96	77,42	18,55	32%

Berdasarkan Tabel 9, pada indikator analisis desain diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 58,87, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis desain busana masih tergolong rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media sosial Pinterest, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 77,42. Terjadi peningkatan sebesar 18,55 poin atau 32%, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis desain busana casual. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa Pinterest mampu membantu siswa mengamati dan memahami berbagai unsur desain busana secara lebih komprehensif. Dalam menganalisis desain, siswa perlu memperhatikan keseluruhan elemen busana, seperti sumber ide, siluet, bentuk, garis, serta berbagai detail yang terdapat pada desain (Banowati, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah siswa dalam merancang dan mengembangkan desain busana secara mandiri (Rahmah & Yusmerita, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media sosial Pinterest terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek dalam menganalisis desain busana casual.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan terkait dengan Pengaruh penggunaan media sosial Pinterest terhadap hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek disimpulkan sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai pretest hasil desain busana casual siswa secara mandiri sebelum menggunakan media sosial Pinterest diperoleh sebesar 64,52. Setelah diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media sosial Pinterest sebagai media referensi, hasil nilai rata-rata posttest desain busana casual siswa meningkat menjadi 85,16. Peningkatan tersebut meningkat sebanyak 32% dengan peningkatan pada seluruh indikator penilaian, yaitu kreativitas, kesesuaian tema, penerapan tren, detail desain, dan kemampuan menganalisis desain. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial Pinterest berkontribusi terhadap peningkatan nilai hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek,
2. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk menunjukkan nilai signifikansi dapatkan hasil pretest sebesar $0,082 > 0,05$ dan nilai signifikansi hasil posttest sebesar $0,297 > 0,05$. dan uji homogenitas menggunakan uji levene menunjukkan nilai signifikansi $0,417 > 0,05$, sehingga data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-test memperoleh nilai Sig. = $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Pinterest berpengaruh terhadap hasil desain busana casual siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek.. Selain itu, hasil uji effect size (Cohen's d) sebesar 1,88 termasuk dalam kategori efek besar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Pinterest memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil pengembangan desain busana siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek.
3. Penggunaan media sosial Pinterest terbukti meningkatkan kemampuan analisis desain busana casual siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Nilai rata-rata indikator analisis desain meningkat dari 58,87 menjadi 77,42, atau sebesar 32%, yang menunjukkan bahwa Pinterest efektif membantu siswa memahami dan menganalisis elemen-elemen desain busana secara lebih baik.
4. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dimaknai bahwa Pinterest bukan hanya berfungsi sebagai media sosial, tetapi juga sebagai media pembelajaran berbasis visual yang efektif dalam mendukung proses pengembangan desain busana. Melalui beragam referensi visual yang tersedia, Pinterest membantu siswa memperoleh inspirasi, mengeksplorasi berbagai konsep desain, mengikuti perkembangan tren mode, serta memahami detail dan unsur-unsur desain secara lebih komprehensif. Kemudahan akses terhadap referensi tersebut mendorong siswa untuk mengembangkan ide secara lebih kreatif, menghasilkan desain yang lebih bervariasi, dan meningkatkan kemampuan dalam menganalisis desain busana. Dengan demikian, Pinterest dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran desain busana, khususnya pada kompetensi pengembangan desain busana casual.
5. Bagi pembaca atau peneliti yang tertarik untuk mengkaji bidang serupa, diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain, seperti pengaruh Pinterest terhadap proses pembuatan mood board atau kepada hasil desain ragam hias,

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Ardiansah, R., & Maharani, S. (2021). "Peran Media Sosial dalam Interaksi Pengguna: Komunikasi Dua Arah dan Pembentukan Profil". *Jurnal Komunikasi dan Media*, vol 10 no (2): 75. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Ardita, R., Ernawati, E., Yusmerita, Y., & Oktaviani, V. (2026) "Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Macam-Macam Tusuk Hias Dasar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tata Busana Kelas X Di SMKN 6 Padang". *Edutech*, 25(2). <https://doi.org/10.17509/e.v25i2.96562>
- Arifin, M. (2023). "Manfaat Media Sosial Pinterest dalam Pendidikan dan Promosi". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol 12 no (1): 45-58.
- Aryati, Y., Efi, A., & Yudistira, S. (2024). "The Effectiveness of Mood Board Learning Media in Developing Ideas in Fashion Design Courses". *Jurnal Pendidikan Keluarga*, 16(01), 109-119. <https://doi.org/10.24036/jpk/vol16-iss01/1331>
- Aryati, Y., Efi, A., & Yusmerita, Y. (2015). "Modul Pembelajaran Batik Kelas IX SMK Negeri 8 Padang". *Journal of Home Economics and Tourism*, 7(3), 73290.
- Babbie, E. R. (2021). *The practice of social research* (15th ed.). Cengage Learning
- Banowati, G. D. (2021). "Analisis desain gaun gala biomimikri karya Iris Van Herpen". *Jurnal Online Tata Busana*, 10(01), 137-148. <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i01.38157>
- Erliana, Fajarani., dkk. (2023). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya". *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran Vol 6 No (2)*. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21175>
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana jilid 1*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana jilid 2*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). "Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians". *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486-489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Huntington, H. E. (2022). "Incorporating Pinterest to Foster Community and Collaboration in Online Advertising Classes". *Journalism & Mass Communication Educator*, 77(1). <https://doi.org/10.1177/10980482221091239>
- Mayer RE, Fiorella L, eds. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge University Press; 2021. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Mutiarani, Wilda Anggun dan Triyanto. (2022). "Pengaruh Aplikasi Media Sosial Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Wanita Siswa SMK Syubbanul Wathon". *Jurnal Fesyen Pendidikan dan Teknologi*. Vol 11 no (3).
- Nelmira, Ernawati, & Aryati, Y. (2023). "Implementation of Research-Based Learning Using Video Media to Increase Creativity in Machine Embroidery Learning". *In Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)*: 1455-1460. Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_175

- OECD. (2023). *Digital Education*. <https://www.oecd.org/en/topics/digital-education.html>
- Oktriana, V. E., & Yusmerita, Y. (2024). "Development of Video Tutorial Learning Media for Fashion Illustration Using Photoshop". *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(2), 481-489. <https://dx.doi.org/10.24114/gr.v13i2.58729>
- Qalbina, F., & Ernawati, E. (2025). "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Pembuatan Pola Praktis Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Tata Busana di SMKN 1 Ampek Angkek". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 832-839. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3196>
- Rahmah, A., & Yusmerita, Y. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk SMK N 3 Kota Solok". *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni dan Teknologi*, 4(1), 155-160. <http://busana.ppj.unp.ac.id/index.php/jpbst>
- Ramadhani, K., Ernawati, E., Yusmerita, Y., & Zamil, I (2026). "Pengaruh Media Video Tutorial Menggambar Figure dan Gesture Terhadap Hasil Belajar Desain Siswa SMK". *Edutech*, 25(1), 558-570. <https://doi.org/10.17509/e.v25i1.97073>
- Sugiyono, D. 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sugiyono. (2019). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D". Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tasya, H., & Ernawati, E. (2025) "Pengembangan Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah". *Edutech*, 24(1), 15-24. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.75751>
- 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>