

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *EduTech Study Club Teaching Module* yang dirancang untuk mendukung kompetensi mahasiswa dalam bidang desain grafis, khususnya pembuatan poster digital, terbukti efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi.

*EduTech Study Club Teaching Module* yang dikembangkan memiliki struktur yang jelas dan sistematis, terdiri dari tiga bagian utama: pengenalan prinsip desain grafis, praktik pembuatan poster digital, dan penilaian berbasis proyek. Modul ini dirancang dengan pendekatan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara mandiri dan fleksibel.

Modul ajar ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa dalam desain grafis, dengan hasil yang dapat diukur melalui penilaian terhadap proyek akhir mahasiswa (poster digital). Sebagian besar mahasiswa menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dalam aplikasi prinsip desain grafis, teknik, dan kreativitas, yang tercermin dalam proyek akhir mereka.

Modul ini juga mengacu pada SKKNI desain grafis, memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan sesuai dengan standar kompetensi yang berlaku di industri. Hal ini membantu mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif di bidang desain grafis.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pengelolaan program studi dan kegiatan *EduTech Study Club*, antara lain:

Untuk Program Studi:

- a) Diharapkan agar modul ajar ini dapat dijadikan referensi dan diterapkan secara lebih luas di program lain yang relevan. Selain itu, perlu ada evaluasi berkelanjutan untuk memastikan relevansi dan kelayakan modul ajar terhadap perkembangan industri dan kebutuhan mahasiswa.
- b) Diperlukan perhatian lebih pada pengembangan fasilitas pendukung yang dapat memperkuat keberhasilan program ini, seperti perangkat teknologi yang lebih memadai serta peningkatan keterampilan fasilitator dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Untuk Penanggung Jawab Program:

- a) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran yang digunakan, sehingga mahasiswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih optimal.
- b) Penanggung jawab program bisa mengembangkan ide dan konsep yang lebih menarik untuk EduTech Study Club agar mahasiswa bisa lebih mengenal dan mulai meminati program ini.

Untuk Himpunan Mahasiswa:

- a) Diharapkan himpunan mahasiswa dapat berperan aktif dalam memberikan masukan konstruktif terhadap pengembangan modul ajar ini, baik dari segi penyajian materi maupun aplikasi praktis yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.
- b) Himpunan mahasiswa juga diharapkan dapat mengembangkan kegiatan serupa di luar kelas untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mahasiswa secara berkelanjutan, seperti *workshop* atau pelatihan yang berfokus pada teknologi desain terkini.