

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan pembelajaran Desain Busana dengan memfokuskan pada optimalisasi penggunaan multimedia interaktif berbasis *motion graphics* dilakukan dengan mengacu pada penelitian pendahuluan untuk mengetahui model MIMG yang diperlukan mahasiswa, yaitu media pembelajaran yang tidak hanya dalam tataran teoritis, tetapi sebuah media praktis, ekonomis, mudah dijangkau (*accessible*) oleh nalar dan logika mahasiswa, mudah dilihat (*visible*), menarik (*interesting*), sederhana (*simple*), benar dan tepat sasaran (*accurate*), serta tersusun secara baik dan runtut (*structured*), sehingga multimedia yang dikembangkan mampu mengkondisikan mahasiswa untuk bereksplorasi lebih luas dan mendalam terhadap pembelajaran. Adapun prosedur pengembangan MIMG meliputi langkah-langkah yang umum dilakukan, yaitu: rancangan dan analisis, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba terbatas dan uji produk akhir.
2. Karakteristik dari model Multimedia Interaktif Berbasis *Motion Graphic* (MIMG) yang dikembangkan antara lain:
 - a. Model berbentuk *software* pembelajaran dengan 3 menu utama, yaitu: materi, tutorial dan evaluasi. Model dilengkapi sejumlah animasi, simulasi interaktif dan evaluasi interaktif untuk membantu mahasiswa mengetahui capaian peningkatan penguasaan konsep materi Desain Busana yang telah dipelajari. *Software* juga disajikan dalam 2 bahasa (*bilingual*), untuk memberi peluang bagi mahasiswa untuk belajar lebih mengglobal, serta untuk dipublikasikan lebih luas, sehingga bisa dipergunakan oleh masyarakat luas untuk belajar tentang Desain Busana berformat digital.
 - b. Model yang dikembangkan digunakan pada pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital, terdiri dari 4 label konsep, yaitu Unsur Desain Busana

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUSAHAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan aplikasinya, Prinsip Desain Busana dan aplikasinya, Format Desain *Production Sketching*, dan Format Desain *Fashion Illustration*, serta dua menu tutorial interaktif pembuatan desain busana berformat digital, yaitu pembuatan Desain *Production Sketching* dan Desain *Fashion Illustration*.

3. Berdasarkan hasil implementasi dari model MIMG, diperoleh data:
 - a. peningkatan penguasaan konsep mahasiswa yang memperoleh pembelajaran dengan perangkat MIMG lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Peningkatan tertinggi terjadi pada konsep Format Desain *Fashion Illustration*, sedangkan capaian terendah ada pada konsep format Desain *Production Sketching*.
 - b. Pada ranah keterampilan, peningkatan penguasaan keterampilan pembuatan desain busana berformat digital mahasiswa yang dipandu oleh perangkat MIMG pun lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar secara konvensional. Peningkatan tertinggi ada pada materi Desain *Fashion Illustration* dan terendah ada pada materi Desain *Production Sketching*.
 - c. Mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran dengan MIMG pada materi pembuatan desain busana berformat digital ini, karena dapat menumbuhkan motivasi belajar serta mampu meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital.
4. Perangkat MIMG yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:
 - a. Kelebihan khusus yang dimiliki perangkat MIMG, yaitu:
 - 1) *Software* disajikan dalam 2 bahasa (*bilingual*) yang memungkinkan proses pembelajaran bisa dilakukan dalam area yang lebih global.
 - 2) Kegiatan pembelajaran berpusat pada mahasiswa, dan dosen bertindak sebagai fasilitator, dimana mahasiswa lebih banyak belajar secara mandiri,

- 3) Pada proses pembelajaran mahasiswa berinteraksi dengan perangkat, sehingga mahasiswa memiliki kesempatan yang luas untuk belajar, bereksplorasi dan berkreasi sesuai dengan kapasitasnya.
 - 4) pengembangan alat evaluasi yang interaktif memotivasi mahasiswa untuk terus mempelajari materi yang diberikan, hingga sebagian besar mahasiswa mendapatkan nilai yang tinggi pada evaluasi penguasaan konsep,
 - 5) mahasiswa memiliki kesempatan dan peluang yang besar untuk lebih mengembangkan aspek kreativitas dalam pembuatan desain busana berformat digital, karena perangkat MIMG bisa dioperasikan kapanpun dan di manapun, sehingga proses belajar dan bereksplorasi tidak dibatasi oleh jam pelajaran di kelas.
- b. Adapun kekurangan dan keterbatasan dari perangkat MIMG, yaitu:
- 1) Memerlukan perangkat komputer dengan *hardware* dan *software* khusus dalam pengembangan dan penggunaannya.
 - 2) Perangkat belum diformat dalam *platform* multimedia berbasis HTML5 sehingga multimedia belum bisa diakses oleh perangkat *mobile*.
 - 3) Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang, sehingga tidak bisa digunakan untuk pembelajaran kelompok.

B. Implikasi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Multimedia Inter-aktif Berbasis *Motion Graphic* (MIMG) mampu memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran mendesain busana berformat digital yang diindikasikan dengan adanya peningkatan dalam penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital. Kondisi tersebut menghasilkan sejumlah implikasi yang dapat diuraikan sebagai berikut;

1. Pembelajaran dengan menggunakan model Multimedia Interaktif Berbasis *Motion Graphic* (MIMG) pada pembuatan desain busana berformat digital, secara empirik telah mengubah parameter dalam mengajar dosen, dari pembelajaran konvensional berupa transfer ilmu dari dosen kepada peserta didik secara searah, kepada

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbasis “*student centre*”. Kondisi tersebut memungkinkan dosen sebagai fasilitator pembelajaran untuk mengawasi dan memotivasi proses pembelajaran di kelas secara leluasa, serta dapat memfokuskan pembimbingan pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami setiap proses/tahapan pembelajaran serta kesulitan dalam mengoperasikan perangkat pembuatan desain busana berformat digital.

2. Pembelajaran dengan menggunakan model MIMG, memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara optimal dan mandiri, bereksplorasi dan berkreasi secara lebih terbuka dan lebih mendalam. Selain dari itu model MIMG mampu menstimulus dan memotivasi belajar peserta didik melalui tampilannya yang menarik, kemudahan dalam konektivitas, serta dapat dioperasikan di manapun dan kapanpun mereka memerlukannya.
3. Adanya peningkatan respon dan motivasi peserta didik yang baik dalam implementasi model MIMG pada pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital, memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital, karena aktivitas pembelajaran terkondisi secara personal sesuai dengan kapasitas masing-masing peserta didik.
4. Implikasi lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah dampak positif dari perangkat MIMG dalam meningkatkan hasil belajar pada materi yang cukup sulit untuk dipelajari, diasumsikan dapat juga diaplikasikan pada materi-materi lainnya yang memiliki karakter yang sama, yaitu pada pembelajaran yang melibatkan pemahaman yang abstrak dan cukup sulit untuk dipahami, seperti pada proses kimiawi terbentuknya serat tekstil atau pada mekanisme proses *knitting* dan *weaving*.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, agar implementasi dari model MIMG ini dapat efektif, peneliti merekomendasikan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Implementasi model MIMG pada pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital di Prodi Pendidikan Tata Busana FPTK UPI, perlu dilakukan secara kompre-

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hensif, yaitu dengan dilakukan perancangan dan perumusan berbagai aspek yang terkait dengan pembelajaran, seperti skenario pembelajaran, metode pembelajaran yang relevan, dengan merujuk pada kurikulum, kompetensi dasar, serta sistem evaluasi dalam mengukur hasil belajarnya.

2. Guna mendukung efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital dengan mengembangkan model MIMG, perlu adanya peningkatan fasilitas laboratorium komputer dengan koneksi internet yang memadai, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.
3. Perlu juga dikembangkan multimedia interaktif berbasis animasi yang difokuskan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan lainnya, misalnya keterampilan berfikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kecakapan vokasinal dan lain sebagainya

Perlu diperhatikan dalam mengembangkan proses pembelajaran, hendaknya dilakukan pemberian stimulus pada peserta didik secara optimal, karena peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri, sehingga mereka mampu menggali materi yang diajarkan secara mendalam, dan mampu mengembangkan kompetensinya seluas mungkin.