

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dengan judul Implementasi Digital Library Batik Ikonik pada pembelajaran batik di Sekolah Menengah Kejuruan:

1. Penilaian aspek kemanfaatan dari peserta didik menunjukkan bahwa aplikasi Digi_Litikon berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mendapatkan informasi mengenai Batik Jawa Barat.
2. Penilaian aspek kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa aplikasi Digi_Litikon mudah dan dapat digunakan dengan alasan mudah dioperasikan.
3. Penilaian aspek kenyamanan yang dirasakan menunjukkan bahwa aplikasi Digi_Litikon nyaman digunakan karena peserta didik merasakan belajar menjadi lebih mudah.
4. Penilaian aspek sikap penggunaan/perilaku untuk menggunakan menunjukkan bahwa aplikasi Digi_Litikon dapat membantu peserta didik untuk dapat mengakses pembelajaran kapan dan dimana saja.
5. Penilaian aspek pendidikan menunjukan bahwa aplikasi Digi_Litikon meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam materi Batik Jawa Barat. Aplikasi *digital library* batik ikonik terdapat isi materi yang sangat bagus mengenai batik Jawa Barat sehingga membantu pembelajaran lebih menarik dan mudah dimengerti.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian berikut disajikan beberapa implikasi yang dianggap relevan dengan penelitian ini antara lain:

Pada penelitian yang berjudul Implementasi Digital Library Batik Ikonik pada pembelajaran batik di Sekolah Menengah Kejuruan ini sangat membantu

peserta didik untuk mencari referensi motif batik dan aplikasi Digi_Litikon ini dapat membantu peserta didik untuk memahami aspek nilai kearifan lokal dari

batik. Selain itu memudahkan peserta didik dalam belajar karna media ini mudah diakses.

C. Rekomendasi

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian dengan ini penulis kemukakan sebagai berikut:

1. Kepada guru produktif tekstil

Berusaha membuat ide kreatif dalam media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan oleh para peserta didik khusus pada batik sehingga peserta didik dapat mengembangkan dan memperkenalkan kembali warisan peninggalan indonesia

2. Kepada peneliti selajutnya

Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel *user interface design*. Sehingga tampilannya dapat dilihat oleh peserta didik, apakah disukai peserta didik atau tidak. Dan menambahkan intrumen observasi untuk meneliti variabel Sikap penggunaan/perilaku untuk menggunakan (*attitude towards/behavioral intention*) serta hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk perkembangan aplikasi.

