BAB V
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dengan judul Penilaian *User Expereience* Aplikasi Jahit Batik Asyik (Jatik Asyik) oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional Adapun media elektronik yang digunakan hanya terbatas pada penggunaan *power point*, pencarian gambar di internet dan belum menggunakan media digital berupa aplikasi, karena terbatasnya fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dengan media digital. Dalam pengaplikasian model pembelajaran yang sering digukana guru adalah PJBL Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL). Guru memiliki harapan ke depannya perlu adanya media pembelajaran digital yang mudah untuk diakses oleh guru dan siswa.
2. Penilaian mengenai ide dan gagasan tentang *usability* dari Aplikasi Jatik Asyik dengan indikator aspek kemudahan *(perceived ease of use*) sangat setuju bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan. Indikator kegunaan (*perceived utility/usefulness*) dengan kriteria setuju aplikasi ini memberikan informasi yang jelas, guru mengajar lebih bersemangat, membantu guru untuk melatih kompetensi siswa, membantu guru untuk lebih termotivasi untuk belajar lagi, dan aplikasi Jatik Asyik *recommended* untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Penilaian *User Experience* aplikasi Jatik Asyik oleh guru berdasarkan 5 dimensi (*Five Planes Framework*):

   Hasil rekapitulasi penilaian *user experience* pada aplikasi Jatik Asyik dinilai baik dengan hasil penilaian responden terhadap setiap *plane* yang menunjukkan ketertarikan dan setuju dengan Aplikasi Jatik Asyik bahwa dapat digunakan sebagai media pembelajaran Desain Busana. Walaupun masih banyak saran perbaikan mengenai fungsi *tools* pada aplikasi Jatik

Asyik. Rekap penilaian tertinggi responden pada *strategy plane* persentasenya 90% dengan kriteria setuju, *scope plane* 90% dengan kriteria setuju, *struktur plane* 80% dengan kriteria setuju, *skeleton plane* 50% dengan kriteria setuju, *surface plane* 50% dengan kriteria ragu-ragu.

B. Implikasi

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

Responden dalam penelitian ini cenderung menunjukkan bahwa media berbasis digital aplikasi Jatik Ayik menarik untuk dijadikan media pembelajaran pada pelajaran desain busana. Responden berpendapat juga bahwa media tersebut dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran pada pelajaran lainnya seperti pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Implikasi dari penelitian ini, agar guru produktif dapat memperhatikan media digital untuk digunakan sebagai alat bantu ajar. Dengan demikian guru dapat memberikan metode baru kepada peserta didik agar menjadi lebih tertarik pada materi ajar yang disampaikan dan memotivasi siswa untuk menjadi lebih kreatif.

C. Rekomendasi

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

1. Kepada guru mata pelajaran Desain Busana

   Membuat ide kreatif dalam media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan oleh para peserta didik khususnya pada mata pelajaran Desain Busana sehingga peserta didik dapat mengembangkan dan berinovasi serta memperaktikkan ilmu desain busana dengan media berbasis digital.

2. Kepada peneliti selajutnya

Peneliti selanjutnya dapat menambahkan atau memperbaiki aplikasi Jatik Asyik berdasarkan saran perbaikan dari responden/guru yang keterkaitannya dengan

aplikasi ini. Menambahkan fitur-fitur yang kurang dan diperlukan untuk memudahkan pengoprasian aplikasi sehingga menjadi lebih praktis dan mudah dipahami. Selain daripada fitur dan *tools* juga perlu ditambahkan pilihan model dari siluet busana, model kerah, model lengan, bukaan pada busana beserta pelengkapnya seperti *zipper* dan kancing, manset lengan, keterangan ukuran dan lain-lain. Begitu juga dengan bentuk/ model *mannequin* yang perlu diperbaiki proporsi nya menjadi lebih luwes dan sesuai dengan *body* wanita.