

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan hasil penelitian yang berjudul “Kontribusi hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*”. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Universitas Telkom tahun angkatan 2010. Kesimpulan penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar *Fashion* Multimedia

Materi *fashion* multimedia terdiri dari pemahaman tentang pengertian, fungsi, kegunaan multimedia di era global dan penggunaan *software* multimedia yang membantu dalam membuat suatu rancangan desain. Hasil penelitian mengenai hasil belajar *fashion* multimedia ditinjau dari indikator kemampuan pemahaman multimedia yang meliputi pengertian, fungsi dan kegunaan multimedia di era global menunjukkan bahwa kurang dari setengahnya berada pada kategori sangat tinggi. Hasil belajar *fashion* multimedia ditinjau dari kompetensi penggunaan *software Adobe Photoshop* menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya berada pada kriteria tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar *fashion* multimedia kurang dari setengah mahasiswa sudah menguasai materi teori multimedia dan lebih dari setengah mahasiswa sudah menguasai praktik *software adobe photoshop*.

2. Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*

Fashion visual merchandiser adalah profesi mengembangkan rencana *display* dan menampilkan tiga dimensi untuk memaksimalkan penjualan produk busana. *Fashion visual merchandiser* membutuhkan keahlian dan keterampilan *software* multimedia untuk melaksanakan profesinya. Hasil penelitian mengenai

kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* pada mahasiswa Prodi Kriya Tekstil dan Mode angkatan tahun 2010 yaitu masuk dalam kriteria tinggi, yang ditunjang oleh kemampuan dalam pengetahuan *fashion visual merchandiser*, dan kemampuan dalam menggunakan *software adobe photoshop*.

3. Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima atau terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar *fashion multimedia* (X) terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* (Y).

4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia* Terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*

Hasil perhitungan Koefisien Determinasi (KD) diperoleh kontribusi positif dan signifikan dari hasil belajar *fashion multimedia* terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Perolehan tersebut apabila diterjemahkan dalam pedoman kriteria berdasarkan pada batasan-batasan yang dikemukakan oleh J.P Guilford (Riduwan, 2006:139) berada pada kriteria tinggi. Selbihnya diduga dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X (hasil belajar *fashion multimedia*).

B. Saran

Saran penelitian disusun berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Penulis mengajukan saran yang sekiranya dapat dipertimbangkan untuk dijadikan bahan masukan bagi pihak yang berkepentingan di dalam pembelajaran *fashion multimedia*. Saran dari penulis tunjukkan kepada:

1. Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Tahun angkatan 2010

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang belum menguasai praktik *software adobe photoshop*. Hasil penelitian tersebut hendaknya dijadikan motivasi agar mahasiswa mampu menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam perkuliahan *fashion multimedia* pada teori multimedia dan lebih sering berlatih dalam praktik *software adobe photoshop*

dengan cara memanfaatkan potensi yang ada dan senantiasa dapat dijadikan bekal untuk kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

2. Dosen Mata Kuliah *Fashion Multimedia*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang belum menguasai praktik *software adobe photoshop*. Hasil pengolahan data tersebut hendaknya dijadikan bahan masukan agar para dosen dapat memberi motivasi kepada mahasiswa untuk meningkatkan potensi yang dimiliki mahasiswa untuk mengoptimalkan proses perkuliahan di kelas dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif dan latihan yang terarah pada praktik *software adobe photoshop* sesuai dengan perkembangan wawasan dan ilmu pengetahuan, sehingga materi yang dikaji dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih memperhatikan dan lebih berlatih dalam melakukan proses perkuliahan.

