

keluarga, latar belakang ekonomi, lingkungan kampus, lingkungan masyarakat, dan faktor-faktor lain yang tidak teramati dalam penelitian.

## **B. Implikasi**

Kesimpulan hasil penelitian mengandung beberapa implikasi yang perlu peneliti kemukakan, implikasi hasil penelitian ini diantaranya :

1. Hasil Belajar Desain Busana Industri
  - a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mencakup penguasaan pengetahuan dan wawasan Desain Busana Industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari pengetahuan; riset pasar dan mode, tema yang akan diangkat, media gambar, desain presentasi (*presentation design*), dan desain produksi (*production sketching*) berada pada kategori tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa pada umumnya mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 telah mampu menyerap pengetahuan pada perkuliahan Desain Busana Industri dengan baik.
  - b. Hasil penelitian menunjukkan Kemampuan afektif mencakup respon terhadap stimulan yang menumbuhkan minat, motivasi dan keuletan setelah mengikuti perkuliahan Desain Busana Industri berada pada kategori tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa pada umumnya mahasiswa mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 telah memiliki sikap yang positif dalam memperdalam pengetahuan mengenai Desain Busana Industri.

- c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan psikomotor berupa penguasaan keterampilan mendesain busana dalam pembuatan produk busana jadi yang diproduksi secara massal berada pada kategori tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa pada umumnya mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 telah menguasai keterampilan dalam membuat desain busana untuk industri garmen.
2. Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen  
Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat mahasiswa menjadi desainer di industri garmen, pada umumnya berada pada kategori tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa pada umumnya mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 memiliki keinginan yang tinggi untuk menjadi desainer di industri garmen.
3. Kontribusi Hasil Belajar Desain Busana Industri Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen.  
Hasil belajar desain busana industri telah memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap minat menjadi desainer di industri garmen, dari data yang diperoleh berada pada kategori tinggi. Implikasi dari hasil penelitian ini, bahwa dalam minat menjadi desainer di industri garmen sebagian besar dipengaruhi oleh faktor lain di luar hasil belajar desain busana industri, diantaranya : bakat, pengalaman, latar belakang keluarga, latar belakang ekonomi, lingkungan kampus, lingkungan masyarakat dan faktor-faktor lain yang tidak teramati dalam penelitian ini.

### C. Rekomendasi

Rekomendasi penelitian disusun berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian. Penulis mencoba memberanikan diri untuk mengajukan rekomendasi yang sekiranya dapat dipertimbangkan untuk dijadikan bahan masukan bagi pihak yang berkepentingan di dalam proses pembelajaran desain busana industri. Rekomendasi ini penulis tujukan kepada :

1. Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002

Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar desain busana industri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor berada pada kategori tinggi. Hasil yang diperoleh hendaknya dijadikan motivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan keterampilan untuk menjadi desainer di industri garmen.

2. Dosen Mata Kuliah Desain Busana Industri Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontribusi hasil belajar desain busana Industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen berada pada kategori tinggi. Keadaan ini seyogyanya dapat dijadikan suatu motivasi bagi dosen Program Studi Kriya Tekstil dan Mode untuk mempertahankan dan lebih meningkatkan materi perkuliahan Desain Busana Industri sehingga menumbuhkan minat untuk menjadi desainer di industri garmen.

3. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini terbatas pada Kontribusi Hasil Belajar Desain Busana Industri terhadap Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 sebagian kecil dipengaruhi oleh hasil belajar desain busana

industri dan sebagian besar dipengaruhi oleh faktor lain di luar hasil belajar desain busana industri. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dalam permasalahan antara lain tentang korelasi hasil belajar dengan: bakat, pengalaman, latar belakang keluarga, latar belakang ekonomi, lingkungan kampus dan lingkungan masyarakat.



## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan latar belakang masalah, tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang berjudul "Kontribusi Hasil Belajar Desain Busana Industri Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen (Penelitian Terbatas Pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil Dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002)."

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah :

##### 1. Hasil Belajar Desain Busana Industri

Hasil belajar desain busana industri yang diperoleh mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dikuasai pada kategori tinggi. kemampuan kognitif mencakup penguasaan pengetahuan dan wawasan Desain Busana Industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari pengetahuan; riset pasar dan mode; tema yang akan diangkat; media gambar; desain presentasi (*presentation design*); dan desain produksi (*design production*). Kemampuan afektif mencakup respon terhadap stimulan yang menumbuhkan minat, motivasi dan keuletan dalam proses belajar. Kemampuan psikomotor berupa penguasaan

keterampilan mendesain busana dalam pembuatan produk busana jadi yang diproduksi secara masal.

2. Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen

Minat mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 untuk menjadi desainer di industri garmen pada umumnya berada pada kategori tinggi, ini ditunjukkan dengan perubahan sikap, apresiasi, nilai dan motivasi yang positif dalam pembuatan desain busana untuk industri garmen.

3. Kontribusi Hasil Belajar Desain Busana Industri terhadap Minat menjadi desainer di Industri Garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002.

- a. Hasil belajar desain busana industri memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap minat menjadi desainer di industri garmen, keadaan ini terbukti dengan adanya hasil koefisien korelasi sebesar 0,647 menurut Suharsimi Arikunto (2002: 260) berada pada rentang (0,60 - 0,80) termasuk dalam kategori tinggi.
- b. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen sebesar 41,83%. Angka Koefisien Determinasi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar desain busana industri memberikan sumbangan sebesar 41,83% sedangkan sisanya 58,17% diduga dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel hasil belajar desain busana industri, misalnya : bakat, pengalaman, latar belakang