

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab V ini penulis menguraikan kesimpulan dan rekomendasi yang akan disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tentang “ Penerapan Hasil Belajar Program *Corel Draw* Pada Pembuatan Media Grafis Mode”.

#### A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dari penelitian berdasarkan pada latar belakang masalah, tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar program *Corel Draw* yang telah diterapkan oleh mahasiswa pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa dapat menerapkan hasil belajar tersebut pada pembuatan media grafis mode, meliputi pengetahuan *software*, perangkat-perangkat pada program *Corel Draw*, komponen-komponen media grafis mode, membandingkan dan memahami visualisasi efek-efek pada program *Corel Draw*, serta memahami karakteristik *layout* media grafis mode.
2. Hasil belajar program *Corel Draw* yang telah diterapkan oleh mahasiswa pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan afektif, bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa menunjukkan sikap positif dengan bersungguh-sungguh dalam membuat media grafis mode, yang meliputi sikap kesungguhan diterapkan guna mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam membuat media grafis mode, menerima kritik dan saran diterapkan

guna memperoleh hasil yang lebih baik pada pembuatan media grafis mode, mengevaluasi media grafis mode hasil karya teman diterapkan guna dapat menghargai orang lain dan dapat menjadi motivasi untuk membuat media grafis mode yang lebih baik, sikap motivasi dan mengasah ide kreatif diterapkan guna lebih teliti dalam membuat media grafis mode yang rapi dan original, serta agar dapat menilai ciri khas yang dimiliki.

3. Hasil belajar program *Corel Draw* yang telah diterapkan oleh mahasiswa pada pembuatan media grafis mode, yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor, bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa dapat menerapkan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode yang ditinjau dari tingkat akurasi dalam menerapkan *invisible element, background, image, clip art, word art, tipografi, mandatories* dan prinsip *layout* media grafis mode.

## **B. REKOMENDASI**

Rekomendasi yang penulis ajukan berdasarkan kesimpulan penelitian. Rekomendasi di bawah ini sekiranya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkaitan, yaitu:

### **1. Mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2006 dan 2007**

Hasil penelitian tentang penerapan hasil belajar program *Corel Draw* pada pembuatan media grafis mode menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa menerapkan hasil belajar program *Corel Draw* berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor pada pembuatan media grafis mode,

sedangkan sebagian kecil masih ada mahasiswa yang belum menerapkan hasil belajar tersebut pada pembuatan media grafis mode. Berkaitan dengan kondisi tersebut, sebaiknya mahasiswa lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti perkuliahan, sehingga dapat mengaplikasikan kemampuan tersebut pada tugas mata kuliah lain, khususnya mata kuliah Teknologi Desain dan pada perintisan usaha media grafis mode. Selain itu, mahasiswa sebaiknya lebih giat berlatih dalam membuat media grafis mode, sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilannya pada pembuatan media grafis mode.

## **2. Dosen pengampu mata kuliah Komputer Terapan**

”Penerapan Hasil Belajar Program *Corel Draw* Pada Pembuatan Media Grafis Mode” diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengembangkan proses pembelajaran Komputer Terapan, terutama pada program *Corel Draw* yang disertai dengan media dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan ide dan meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media grafis mode. Dosen juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kreatif dalam menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada mahasiswa dalam proses pembuatan media grafis mode, agar mahasiswa termotivasi untuk bereksplorasi dan berlatih, sehingga media grafis mode yang dihasilkan dapat optimal.