

## BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

### A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini mengacu pada latar belakang masalah, tujuan penelitian, hasil pengolahan data, dan hasil penelitian yang berjudul “Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen” (penelitian terbatas pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Hasil Belajar Komputer Desain

Hasil belajar komputer desain mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI mencakup :

- a. Kemampuan kognitif berada pada kriteria tinggi, berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan mengenai komputer desain, meliputi : pengertian komputer desain, pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop*, dan pengenalan *tools* pada komputer.
- b. Kemampuan afektif berada pada kriteria tinggi, berkaitan dengan sikap berupa motivasi, kreativitas, ketekunan dan ketelitian dalam mengoperasikan *software* dan *hardware* komputer pada pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*.

- c. Kemampuan psikomotorik berada pada kriteria sangat tinggi, berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border* dengan menggunakan komputer.

## 2. Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen

Hasil penelitian tentang minat menjadi desainer di industri garmen menunjukkan bahwa sebagian besar berada pada kriteria sangat tinggi, dan sebagian kecil berada pada kriteria rendah. Keadaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI, memiliki keinginan yang besar untuk menjadi desainer di industri garmen.

## 3. Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen Pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Angkatan 2005 dan 2007

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen yang berada pada kriteria tinggi.

## 4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen Pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Angkatan 2005 dan 2007

Hasil pengolahan data pada perhitungan koefisiensi determinasi diperoleh hasil sebesar 65,47% berada pada kriteria tinggi. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar komputer desain sebagai variabel X sebesar 65,47% berkontribusi positif terhadap minat menjadi desainer di industri garmen sebagai

variabel Y selebihnya sebesar 34,53%, dapat disebabkan oleh faktor *intern* dan *ekstern* mahasiswa di luar hasil belajar komputer desain.

## B. Implikasi

Kesimpulan hasil penelitian mengandung beberapa implikasi yang perlu dikemukakan. Implikasi penelitian sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Komputer Desain
  - a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan dan wawasan mengenai komputer desain, meliputi : pengertian komputer desain, pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop*, dan pengenalan *tools* pada komputer, berada pada kriteria tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa telah mampu menyerap dan memahami dengan baik materi perkuliahan komputer desain, sehingga harus dipertahankan dan terus ditingkatkan untuk mencapai kriteria yang lebih tinggi.
  - b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan afektif yang berkaitan dengan sikap berupa motivasi, kreativitas, ketekunan dan ketelitian dalam mengoperasikan *software* dan *hardware* komputer pada pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*, berada pada kriteria tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa telah memiliki sikap dan motivasi serta kreativitas yang tinggi dalam mempelajari komputer desain, sehingga harus dipertahankan dan terus ditingkatkan untuk mencapai kriteria yang lebih tinggi

c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border* dengan menggunakan komputer, berada pada kriteria yang sangat tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa telah memiliki keterampilan yang sangat baik dalam membuat berbagai bentuk desain.

## 2. Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen

Hasil penelitian tentang minat menjadi desainer di industri garmen berada pada kriteria tinggi kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa mempunyai minat yang sangat tinggi untuk menjadi desainer di industri garmen.

## 3. Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen Pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Angkatan 2005 dan 2007

Hasil belajar komputer desain memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap minat menjadi desainer di industri garmen. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa hasil belajar komputer desain memberikan kontribusi besar terhadap minat mahasiswa untuk menjadi desainer di industri garmen.

### C. Rekomendasi

Rekomendasi ini disusun berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian. Rekomendasi penelitian ini ditujukan kepada :

1. Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Angkatan 2005 dan 2007

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik berada pada kriteria sangat tinggi, sedangkan kemampuan kognitif dan afektif berada pada kriteria tinggi, dan minat menjadi desainer di industri garmen berada pada kriteria sangat tinggi. Hasil yang diperoleh hendaknya dapat dijadikan bekal untuk menjadi desainer di industri garmen serta dapat memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan hasil belajar komputer desain dengan cara meningkatkan pengetahuan, wawasan dan keterampilan tentang komputer desain serta peran desainer di industri garmen, sehingga dapat dijadikan bekal untuk menjadi desainer di industri garmen.

2. Dosen Mata Kuliah Komputer Desain STISI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa berada pada kriteria tinggi, keadaan ini perlu dipertahankan dan terus ditingkatkan dengan mengembangkan materi perkuliahan komputer desain, sehingga dapat memberikan memotivasi dan bekal pengetahuan dan keterampilan pada mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja atau industri.

3. Jurusan Desain Program Studi Kriya Tekstil Dan Mode STISI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa berada pada kriteria tinggi, keadaan ini perlu dipertahankan dan terus ditingkatkan dengan mengembangkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, khususnya pembelajaran komputer desain.

4. Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut karena masih memiliki ruang lingkup terbatas dan masih banyak aspek-aspek yang belum terungkap. Penelitian ini dapat dilanjutkan pada variabel lain yang dapat memberikan kontribusi terhadap kemampuan mendesain, diantaranya Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Kesiapan Membuka Usaha Bidang Komputer Desain