

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini didasarkan atas latar belakang masalah, tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yaitu :

1. Hasil Belajar *Fashion Drawing*

Hasil belajar *Fashion Drawing* ditinjau dari kemampuan kognitif lebih dari setengahnya berada pada kriteria tinggi. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menguasai pengetahuan dan pemahaman yang meliputi anatomi tubuh, mendesain busana, membuat desain busana dengan menggunakan program *corel draw* dan *adob photoshop*.

Hasil belajar *Fashion Drawing* ditinjau dari kemampuan afektif kurang dari setengahnya berada pada kriteria tinggi. Perolehan ini menunjukkan pada segi afektif belum menyentuh perubahan tingkah laku dari peserta didik, diduga karena kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran, kurang cekatan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan pada mata diklat *Fashion Drawing*, dan kurangnya perhatian terhadap pelajaran seperti menerima saran maupun tanggapan dari guru dan teman sekelas, sehingga belum memberikan respon yang positif.

Hasil belajar *Fashion Drawing* ditinjau dari kemampuan psikomotor kurang dari setengahnya berada pada kriteria tinggi. Perolehan ini menunjukkan bahwa peserta didik menguasai dan terampil dalam mendesain busana pesta

dengan menggunakan teknologi komputer yaitu program *corel draw* dan *adobe photoshop*.

2. Kemampuan Desain Busana Pesta Berbasis Teknologi Komputer Pada Program Keahlian Tata Busana.

Hasil penelitian mengenai kemampuan pembuatan desain busana pesta berbasis teknologi komputer berada pada kriteria tinggi, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi angkatan 2007 memiliki kemampuan dalam pembuatan desain busana pesta dengan menggunakan komputer yaitu program *corel draw* dan *adobe photoshop*.

3. Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Drawing* Terhadap Kemampuan Desain Busana Pesta Berbasis Teknologi Komputer Pada Program Keahlian Tata Busana Tingkat XII SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi.

Terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai koefisien korelasi positif yang signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) yang diajukan diterima, yakni terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer pada Program Keahlian Tata Busana.

4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Drawing* terhadap Kemampuan Desain Busana Pesta Berbasis Teknologi Komputer pada Program Keahlian Tata Busana.

Hasil belajar *Fashion Drawing* memberikan kontribusi yang cukup sebesar 43,34% terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Temuan ini menunjukkan bahwa, hasil belajar *Fashion Drawing* belum sepenuhnya memberikan pengaruh terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Nilai pengaruh yang cukup dapat disebabkan oleh variabel lain di luar hasil belajar *Fashion Drawing* yang tidak menjadi cakupan penelitian yang diduga berasal dari faktor internal, misalnya intelegensi, bakat, motivasi, kesiapan dan faktor eksternal, misalnya faktor ekonomi, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

B. Implikasi

Kesimpulan hasil penelitian mengandung beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Hasil Belajar *Fashion Drawing* ditinjau dari:
 - a. Kemampuan kognitif lebih dari setengahnya berada pada kriteria tinggi. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah mampu menguasai pengetahuan dan pemahaman yang meliputi anatomi tubuh, mendesain busana, membuat desain busana dengan menggunakan program *corel draw* dan *adobe photoshop*. Keadaan ini dapat disebabkan karena materi pembelajaran *Fashion Drawing* dapat dipahami atau diserap oleh peserta didik dengan baik.

- b. Kemampuan afektif kurang dari setengahnya berada pada kriteria tinggi, menurut Nana Sujana (2008 : 30) "Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial". Perolehan ini menunjukkan pada segi afektif belum menyentuh perubahan tingkah laku dari peserta didik, diduga karena kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran, kurang cekatan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan pada mata diklat *Fashion Drawing*, dan kurangnya perhatian terhadap pelajaran seperti menerima saran maupun tanggapan dari guru dan teman sekelas, sehingga belum memberikan respon yang positif.
- c. Kemampuan psikomotor kurang dari setengahnya berada pada kriteria tinggi. Perolehan ini menunjukkan bahwa peserta didik menguasai dan terampil dalam mendesain busana pesta dengan menggunakan teknologi komputer.
2. Kemampuan Peserta Didik Dalam Mendesain Busana Pesta Dengan Menggunakan Komputer.

Hasil penelitian mengenai kemampuan pembuatan desain busana pesta berbasis teknologi komputer berada pada kriteria tinggi, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi angkatan 2007 memiliki kemampuan dalam pembuatan desain busana pesta dengan menggunakan komputer yaitu program *corel draw* dan *adobe photoshop*.

3. Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Drawing* terhadap Kemampuan Desain Busana Pesta Berbasis Teknologi Komputer pada Program Keahlian Tata Busana Tingkat XII SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi.

Terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Kondisi ini mengandung implikasi, bahwa hasil belajar *Fashion Drawing* memberikan kontribusi yang positif dan bermakna terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer.

4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Drawing* terhadap Kemampuan Desain Busana Pesta Berbasis Teknologi Komputer pada Program Keahlian Tata Busana.

Hasil belajar *Fashion Drawing* memberikan kontribusi yang cukup terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Temuan ini menunjukkan bahwa, hasil belajar *Fashion Drawing* belum sepenuhnya memberikan pengaruh terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Nilai pengaruh yang masih dalam taraf cukup dapat disebabkan oleh variabel lain di luar hasil belajar *Fashion Drawing*, di antaranya dapat berasal dari faktor internal, misalnya intelegensi, bakat, motivasi, kesiapan dan faktor eksternal, misalnya faktor ekonomi, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

C. Rekomendasi

Rekomendasi penelitian ini disusun berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian. Penulis mengajukan rekomendasi berdasarkan temuan penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, yaitu kepada :

1. Peserta Didik Kelas XII Tahun Ajar 2007/2009 SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar *Fashion Drawing* dan kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer berada pada kriteria cukup. Keadaan ini hendaknya dijadikan motivasi bagi peserta didik Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang *Fashion Drawing* terhadap kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer.

2. Staf Pengajar Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Pariwisata Kota Cimahi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil belajar *Fashion Drawing* dan kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer. Keadaan ini dapat dijadikan suatu motivasi bagi Staf Pengajar Program Keahlian Tata Busana SMK 3 Pariwisata Kota Cimahi untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran *Fashion Drawing* sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berkreasi dan mengembangkan diri dalam kemampuan desain busana pesta berbasis teknologi komputer.