

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, pembahasan, dan pemberian pemahaman tentang elemen visual seni rupa yang akan diterapkan serta bagaimana teknis penerapannya dalam mendesain kemasan makanan ringan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi sudah mampu mengaplikasikan materi pembelajaran desain kemasan makanan ringan dengan program aplikasi Corel Draw. Dari hasil pemaparan pre-test dan post-test yang telah dilakukan, maka kondisi tersebut menggambarkan perubahan yang cukup besar. Dimana hasil post-test membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berpengaruh pada hasil belajar. Hasil pre-test dan post-test juga menunjukkan bahwa karya siswa mengalami kenaikan sebanyak 0.8% hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mengaplikasikan materi desain kemasan kedalam program aplikasi Corel Draw.
2. Kemudian yang dilakukan peneliti dalam memberikan materi desain kemasan agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa kelas IX SLBE Negeri pembina dalam menggunakan aplikasi Corel Draw agar karya dihasilkan lebih bagus dan menarik dengan menyediakan contoh desain kemasan yang menarik, mengajarkan langkah-langkah menggunakan Corel Draw secara bertahap,

menggunakan bantuan visual seperti video tutorial dan materi dalam bentuk power point, serta memberikan umpan balik yang positif. Dengan cara tersebut maka seluruh siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi sudah mampu mendesain kemasan dengan menggunakan program aplikasi Corel Draw.

3. Kemampuan siswa kelas IX SLBE Negeri Pembina tingkat Provinsi dalam menerapkan elemen visual seni rupa pada karya desain kemasan makanan ringan yang didasarkan pada elemen visual seni rupa sudah dapat dikategorikan baik (B) serta karya yang dihasilkan sudah bagus dan menarik. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dari penilai I dan penilai II untuk penilaian karya I mendapat nilai rata-rata = 7.7 (baik) dan untuk penilaian karya II mendapat perolehan nilai rata-rata = 8.2 (baik). Hasil karya I dan karya II juga menunjukkan bahwa karya siswa mengalami kenaikan sebanyak 0.5% hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mampu mengaplikasikan elemen visual seni rupa pada desain kemasan ringan.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Berdasarkan kompetensi inti dari struktur kurikulum K13, sebaiknya guru menjelaskan hal-hal faktual yang berkaitan dengan landasan-landasan teoritis

yang bersifat pengetahuan sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator-indikator yang digunakan.

- b. Guru menjelaskan hal-hal konseptual yang berkaitan dengan ciri suatu objek sehingga anak mampu menangkap ciri objek tersebut.
- c. Guru menjelaskan prosedural atau langkah-langkah dalam mendesain kemasan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menggunakan objek secara langsung, bukan dari media gambar yang digunakan untuk mendesain.
- e. Guru mampu menjelaskan kesalahan-kesalahan siswa dalam mendesain.

2. Bagi Siswa

- a. Dalam mendesain siswa harus bisa mengamati objek yang ada di hadapannya sehingga bisa mengetahui konsep/ciri suatu objek, begitu juga elemen-elemen visual yang terdapat di setiap bagian objek, dengan difasilitasi dan dimotivasi oleh guru.
- b. Siswa harus berlatih lebih sering lagi untuk mendesain kemasan dengan mengaplikasikan elemen visual seni rupa .

3. Bagi Sekolah

- a. Kepada sekolah disarankan untuk lebih banyak membantu siswa-siswi dalam pengadaan referensi sebagai bahan pengetahuan yang lebih untuk memperkaya pengetahuan siswa khususnya dalam materi mendesain.

- b. Pihak sekolah hendaknya memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler mendesain bagi siswa, agar kedepannya siswa-siswi dapat berlatih dengan lebih baik dalam bidang mendesain, sehingga kedepannya siswa-siswi SLBE Negeri Pembina dapat menghasilkan karya-karya yang berkualitas baik, dengan menerapkan elemen-elemen visual Seni Rupa dalam karya desain yang mereka buat.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pedoman ilmu pengetahuan yang akan digunakan ketika menjadi seorang guru saat mengajar di sekolah.
- b. Sebagai motivasi bagi peneliti agar menjadi seorang guru yang dibekali dengan ilmu pengetahuan dan juga dalam praktek.