

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.1 KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil serta pembahasan penelitian untuk mengembangkan media *pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *sketchbook* dengan model pengembangan ADDIE, bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media *pocket book* desain busana digital berbasis aplikasi Sketchbook dilakukan melalui metode Research and Development (R&D). Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis potensi dan permasalahan melalui observasi dan pengumpulan data di lapangan. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam perancangan produk, yang divisualisasikan melalui *flowchart* atau *storyboard*. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, diikuti dengan revisi berdasarkan masukan dari para validator. Setelah proses revisi, dilakukan uji coba produk untuk menilai kelayakan dan mengidentifikasi kekurangan yang masih ada. Tahapan ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi Sketchbook. Untuk mengukur kelayakan produk, dilakukan evaluasi guna mengetahui pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata 89% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata 76,5% dengan kategori “Sangat layak”. Hasil penelitian menunjukkan media dikembangkan berdasarkan uji coba kelayakan mulai uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 76% dengan kriteria “layak”, uji coba kelompok sedang dilakukan diperoleh nilai rata-rata 86% dengan kriteria “Sangat layak”, dan uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat layak”. Dengan hasil diatas bisa disimpulkan *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* yang dikembangkan “sangat layak”. Berdasarkan hasil uji evaluasi Terdapat peningkatan dari segi pemahaman siswa terhadap penggunaan tools dan fitur dalam aplikasi sketchbook, dengan bantuan media pocket book siswa lebih memahami fungsi dan cara penggunaan tools dalam membuat desain busana pesta digital. Terdapat peningkatan dari hasil desain busana pesta digital siswa, mulai dari peningkatan dari segi sketsa, pemberian warna dan pemberian detail siswa. Siswa dapat menggunakan tools dan fitur untuk mempermudah dan memaksimalkan hasil desain busana pesta digital. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pocket book dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pretest 79.68 < posttest 86.08

5.2 Implikasi

Media *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* siswa kelas XI Tata busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang, karena terdapat kumulan materi penjelasan aplikasi sketchbook, penggunaan tools dan fitur aplikasi sketchbook, penerapan aplikasi sketchbook pada desain busana pesta digital, contoh gambar, dan video tutorial sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* juga membantu siswa dalam memahami dan menerapkan desain busana pesta digital menggunakan aplikasi sketchbook. Dengan tampilan media pembelajaran yang menarik, mudah dibawa, mempermudah siswa dalam menerima materi dan membuat desain busana digital menggunakan smartphone.

5.3 Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian diatas, maka penelitian memberikan saran yang diajukan guna memperbaiki dan penelitian lanjut antara lain :

1. Hasil pengembangan Media *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* adalah untuk membantu penyampaian proses pembelajaran pada materi gambar teknis khususnya pada materi pembuatan desain busana digital ialah peserta didik mampu menggambar datar (*flat drawing*) secara digital. Maka dari itu melalui peranan guru

sebagai fasilitator kepada siswa diharapkan mampu untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Diharapkan media *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook*, dapat dikembangkan dengan materi lainnya, karena Media *Pocket book* desain busana digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* sangat layak digunakan untuk menambah pemahaman dan pengetahuan siswa dengan tampilan media yang menarik.
3. Penggunaan teknologi digital dapat lebih dioptimalkan sehingga memberikan kemudahan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

