

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa karya gambar bentuk pada mata pelajaran menggambar di SMA Swasta Tunas Pelita Binjai Tahun Ajaran 2015-2016 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebanyak 80% siswa mampu dengan baik menggambar meja menggunakan aplikasi *Google Sketchup*. Siswa lain mengaku kesulitan pada penguasaan bentuk meja yang akan digambarkan.
2. Hasil karya gambar tiga dimensi meja siswa ditinjau dari aspek warna, bentuk, dan penggunaan tekstur dapat disimpulkan menjadi
 - a. Ditinjau dari aspek warna secara umum dapat dikategorikan cukup baik, yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 79,4. Sebagian besar karya gambar grafik tiga dimensi telah menerapkan prinsip warna dengan baik dan tepat. Hal ini dapat dilihat pada karya-karya yang dihasilkan rata-rata sangat baik pada aspek pewarnaannya dengan menggunakan tool "*paint bucket (tombol B)*" pada *Google Sketchup*.
 - b. Ditinjau dari aspek bentuk secara umum dapat dikategorikan cukup baik, yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 78,8. Berdasarkan data-data pada aspek penilaian keseluruhan dapat disimpulkan

dilihat dari aspek bentuk siswa kurang mampu membuat bentuk dan proporsi yang tepat pada layar komputer. Kesulitan dalam membuat bentuk terutama pada ukuran meja dalam skala 1:1.

c. Ditinjau dari aspek penggunaan tekstur secara umum dapat dikategorikan baik, yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 80. Dilihat dari aspek penggunaan tekstur bahwa hasil karya-karya siswa sudah hampir keseluruhan tepat atau sesuai dengan tekstur meja pada umumnya.

3. Siswa dapat memahami lebih cepat yaitu hanya 2 kali percobaan menggambarkan meja, dan seterusnya siswa bereksperimen sendiri menggunakan aplikasi *Google Sketchup*.

B. Saran

1. Kepada siswa disarankan agar lebih banyak latihan membuat desain furniture menggunakan aplikasi *Google Sketchup* supaya menghasilkan karya yang gambar tiga dimensi yang lebih baik lagi dan tingkat kerumitannya yang semakin tinggi.
2. Saran bagi sekolah agar mempertimbangkan *Google Sketchup* menjadi salah satu pokok bahasan pada ekstrakurikuler atau workshop untuk siswa komputer. Karena sebagian siswa mengaku dengan mudah menggambar objek menggunakan aplikasi tersebut dan dapat menjadi bekal dalam kemampuan menggambar tiga dimensi menggunakan aplikasi pada komputer.

3. Bagi peneliti atau mahasiswa, kiranya hasil penelitian analisis ini dijadikan suatu pegangan serta pengetahuan untuk menambah wawasan dalam mendidik siswa/siswi.



THE
Character Building
UNIVERSITY