

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan jumlah 75 orang *responder* di komunitas *group chatting* Noobgrime_id, hasil data dan pembahasan sebagai berikut. Setelah menganalisis data analisis penulis melakukan uji reliabilitas dan uji validitas kepada 75 orang responden untuk mengukur setiap masing - masing dari kuesioner penelitian ini. terlihat dari para *responder* yang sudah pernah belajar desain *digital art* melalui komunitas noobgrime_id menguasai *digital art* melalui whatsapp group mereka berinteraksi dan saling berbagi ilmu mengenai *digital art* dan juga memiliki hasil secara efektif melalui komunikasi whatsapp group sebagai alternatif dalam belajar. Hal ini membuktikan hasil uji korelasi sebesar 1,161 maka tingkat hubungan antara variabel X dan Variabel Y memiliki pengaruh “tinggi “ karena efisiensinya sebesar 1,161 berada di interval koefisien 0,40 – 0,599, hasil tersebut menunjukkan bahwa para anggota komunitas berhasil mendesain *digital art* menggunakan *autodesk sketchbook* melalui pesan *group whatsapp* .

Ada beberapa nilai hasil *responder* yang memiliki nilai rata rata antara lain :

1. Poin terbanyak dari indikator dengan sub variabel pengetahuan dari sebuah dengan pernyataan “*Autodeks* Memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut secara gratis” dengan jumlah jawaban sebesar 385 dengan rata rata 4.18 .
2. Poin terbanyak dari sebuah indikator dengan sub variabel mendesain *digital art* “ saya sering mengasah *skill* desain *digital art* melalui pesan *WhatsApp*” dengan jumlah jawaban sebesar 338 dengan rata rata 3,67.
3. Nilai dari avona memiliki nilai *sig* yang tidak berubah yaitu ,000^b yang berarti data yang di hasilkan valid dan tidak mempengaruhi data lainnya.

Kaitan dengan teori belajar kognitif sosial bahwa sistem belajar dengan kemungkinan besar bisa di pengaruhi lingkungan yang potensial untuk mempelajari sesuatu hal. Hal ini dikarenakan adanya kemampuan manusia tadi dalam mempengaruhi lingkungan, minimal tidak terpengaruh oleh lingkungan, ini yang disebut dengan belajar kognitif yakni manusia memiliki kemampuan berpikir untuk ikut dengan lingkungan atau tidak. (Awisol 2004,58) bisa di lihat bahwa ketika anggota komunitas bisa berhasil dalam belajar mendesain *digital art* mempengaruhi setiap data yang di temukan

5.2 Saran

Dari hasil uji penelitian ini memiliki jumlah responden yang terbanyak yaitu 75 orang responden yang mengisi kuesioner dan menyatakan bahwa efektif menggunakan menggunakan pembelajaran desain *digital art* menggunakan pesan *whatsapp*. Sehingga butuh riset lebih dalam lagi mengenai bagaimana proses dalam pembelajaran online melalui pesan *whatsapp*.

