

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan, penelitian perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru dinyatakan layak dan efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran seni budaya khususnya materi seni grafis. Berikut ini kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru:

1. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan ditemukan bahwa peserta didik tidak memahami dan tidak mempunyai pengalaman tentang materi seni grafis. Hal ini disebabkan karena mereka belum pernah mendapatkan pembelajaran tentang materi tersebut. Pengakuan lain mengatakan pernah berkarya seni grafis tetapi tidak mengetahui secara konsep bahwa yang mereka buat dalam berkarya itu merupakan bagian dari karya seni grafis. Karena mereka tidak mendapatkan pengetahuan secara konsep dari tenaga pendidiknya ketika bersekolah di tingkat satuan pendidikan sebelumnya. Di sisi lain juga disebabkan karena tenaga pendidik tidak memberikan materi seni grafis ketika peserta didiknya duduk di kelas 10 (sepuluh) dengan alasan kurangnya bahan ajar yang menjelaskan materi seni grafis. Keterbatasan inilah yang menyebabkan tenaga pendidik tidak menyampaikan materi seni grafis, akibatnya peserta didik tidak mengetahui dan memahami.
2. Hasil perancangan melalui tiga tahapan yaitu pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan produk. Pemilihan media dilakukan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka menetapkan modul digital interaktif sebagai jawaban untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Karena tidak adanya bahan ajar ataupun media pembelajaran yang membahas materi seni grafis. Media pembelajaran modul digital interaktif ini dirancang dengan format *flipbooks* yang mudah dan gampang untuk digunakan. Melalui format *flipbooks*, modul digital interaktif dapat diakses melalui komputer, laptop, *smartphone*

yang terkoneksi dengan jaringan internet. Untuk mewujudkan modul digital interaktif ini terlebih dahulu dilakukanlah perancangan dengan membuat *story board* menggunakan aplikasi *canva*. *Story board* menggambarkan kerangka dasar dari modul digital interaktif yang dibuat meliputi halaman judul, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan video, petunjuk penggunaan, peta konsep, pendahuluan, materi, rangkuman, daftar pustaka, galeri karya, latihan, glosarium, capaian pembelajaran, modul ajar, dan biodata penulis. Rancangan dalam bentuk *story board* kemudian diwujudkan menjadi modul digital interaktif.

3. Hasil pengembangan modul digital interaktif divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan tenaga pendidik dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi secara keseluruhan dengan skor rata-rata sebesar 3,91. Persentase skor akhir keseluruhan hasil validasi ahli materi sebesar 97,65% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media dengan skor rata-rata sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik. Sedangkan persentase skor akhir keseluruhan hasil validasi ahli media sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Kelayakan materi menurut tenaga pendidik 1 memiliki skor rata-rata sebesar 3,78 dan persentase skor sebesar 94,53% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media menurut tenaga pendidik 1 memiliki skor rata-rata sebesar 3,81 dengan kategori sangat baik dan persentase skor sebesar 95,37% dengan kategori sangat layak. Kelayakan materi menurut tenaga pendidik 2 memiliki skor rata-rata sebesar 3,96 dan persentase skor sebesar 99,21% dengan kategori sangat layak. Kelayakan media menurut tenaga pendidik 2 memiliki skor rata-rata sebesar 3,92 dengan kategori sangat baik dan persentase skor sebesar 98,14% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas peserta didik terhadap penggunaan modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya didapat rata-rata skor sebesar 3,46 dengan kategori sangat baik.
4. Hasil implementasi modul digital interaktif didapatkan dengan melihat perkembangan kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan peserta didik. Kompetensi pengetahuan melihat tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi seni grafis, sedangkan kompetensi keterampilan melihat kreatifitas peserta didik dalam berkarya seni grafis. Kegiatan ini dilakukan

melalui tahapan *pretest* dan *posttest*. Tahap implementasi dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan yang masing-masing pertemuan 2x45 menit. Implementasi modul digital interaktif seni grafis ini dapat dimanfaatkan peserta didik secara mandiri, walaupun demikian tidak sepenuhnya bisa menggantikan peran tenaga pendidik ketika proses pembelajaran berlangsung. Tetap dibutuhkan kehadiran tenaga pendidik dalam memberikan arahan dan bimbingan, seperti penyampaian konsep-konsep tertentu yang mesti dijelaskan melalui interaksi secara langsung. Apalagi ketika kegiatan praktek banyak alat dan bahan berkarya seni grafis yang belum populer dalam kehidupan sehari-hari.

5. Hasil belajar peserta didik dalam menggunakan modul digital interaktif seni grafis dilihat dari kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Hasil belajar peserta didik aspek pengetahuan meliputi hasil *pretest*, *posttest*, nilai *n gain*, kriteria nilai *n gain*, nilai *n gain* (%), dan tafsiran nilai *n gain* (%). Rata-rata hasil *pretest* peserta didik sebesar 45,28 dan rata-rata hasil *posttest* peserta didik sebesar 90,69. Pada nilai *normalitas gain* (*n gain*) terlihat pada angka 0,81 yang berarti berada pada taraf dengan kriteria tinggi. Sedangkan nilai tafsiran efektifitas *normalitas gain* (*n gain*) terlihat di angka 81,36 % yang berarti menunjukkan tafsiran efektif. Hasil belajar peserta didik aspek keterampilan meliputi hasil *pretest*, *posttest*, nilai *n gain*, kriteria nilai *n gain*, nilai *n gain* (%), dan tafsiran nilai *n gain* (%). Rata-rata hasil *pretest* peserta didik sebesar 56,94 dan rata-rata hasil *posttest* peserta didik sebesar 91,67. Pada nilai *normalitas gain* (*n gain*) terlihat pada angka 0,81 yang berarti berada pada taraf dengan kriteria tinggi. Media pembelajaran modul digital interaktif seni grafis memiliki keefektifan dengan skor rata-rata sebesar 51,67 dari total skor sebesar 60, sedangkan rata-rata persentasenya sebesar 86,11%. Angka tersebut dapat diartikan bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan modul digital interaktif seni grafis berada pada tingkat validasi “baik”.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian ini merupakan dampak yang dirasakan setelah melakukan penerapan modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni

budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru. Berikut ini beberapa implikasi penelitian yang dilakukan:

1. Melalui pemanfaatan modul digital interaktif seni grafis, peserta didik dapat menjadi subjek pembelajaran. Keberadaan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi sentral karena modul digital interaktif seni grafis dapat dimanfaatkan secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu. Peserta didik dapat memanfaatkan modul digital interaktif seni grafis untuk meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Modul digital interaktif seni grafis yang dirancang dan dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Baik hasil belajar terkait kompetensi pengetahuan meliputi pemahaman peserta didik terhadap materi seni grafis maupun kompetensi keterampilan yang menekankan pada kreatifitas peserta didik dalam berkarya seni grafis.
3. Modul digital interaktif seni grafis ini dirancang dan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh dari SMA Negeri 3 Pekanbaru. Hasil penelitian ini dapat diimplementasikan di sekolah lainnya menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
4. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan referensi untuk ditindaklanjuti lebih mendalam agar dikembangkan menyesuaikan dengan kebutuhan sekolah lainnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam membuat perancangan *flipbooks* : modul digital interaktif seni grafis pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 3 Pekanbaru, terdapat beberapa rekomendasi untuk kedepannya sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini agar dapat digunakan oleh tenaga pendidik seni budaya dalam pembelajaran seni budaya yang memiliki jaringan internet. Kalau tidak memiliki jaringan internet, modul digital interaktif ini bisa dimanfaatkan secara *offline* dengan mengakses file pdf.

2. Modul digital interaktif seni grafis ini belum digunakan oleh guru seni budaya lainnya yang lebih luas lagi, untuk itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.
3. Kelemahan yang ada pada perancangan modul digital interaktif seni grafis ini agar dicarikan solusinya melalui penelitian yang lebih mendalam agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih menarik lagi.