

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari temuan dan pembahasan hasil penelitian serta analisis statistik data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan nilai hasil *posttest* dan *gain* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan pada kelompok kontrol. Secara khusus kesimpulan yang dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Dalam aspek menerapkan (C3), peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta *gain*. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa soal berbentuk uraian/ *essay* non-objektif (BUNO) oleh peserta didik. Hasil tersebut mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) dengan materi produk desain ilustrasi.
2. Dalam aspek menganalisis (C4), peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta *gain*. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa soal berbentuk uraian/ *essay* non-objektif (BUNO) oleh peserta didik. Hasil tersebut mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) dengan materi produk desain ilustrasi.
3. Dalam aspek mengevaluasi (C5), peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta *gain*. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa soal berbentuk uraian/ *essay* non-objektif (BUNO) oleh peserta didik. Hasil tersebut

mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) dengan materi produk desain ilustrasi.

5.2 Implikasi

Temuan dan pengolahan data dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) dengan materi produk desain ilustrasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut didasari oleh nilai hasil *posttest* kelompok eksperimen yang menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan nilai tersebut, terindikasi bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) dengan materi produk desain ilustrasi ini memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya keterlibatan dalam penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) ini membuat peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran dasar – dasar seni rupa materi produk desain ilustrasi yang diberikan serta lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat terwujud, dalam hal ini peran guru sebagai pembimbing peserta didik harus selalu ada untuk memastikan apakah pemahaman peserta didik dapat diterimanya dengan baik. Dengan adanya penelitian ini hendaknya dapat memberi sudut pandang yang lain serta wawasan yang berharga bagi guru maupun pendidik terkait penerapan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *Clip Studio Paint* (CSP) dalam proses pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Ctl (*Contextual Teaching And Learning*) Berbasis *Clip Studio Paint* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Animasi Smk 2 Kota Bandung” ini memiliki beberapa rekomendasi sebagai masukan dan saran yang dapat menjadi pertimbangan perbaikan agar dapat memaksimalkan hal hal tertentu kepada beberapa pihak yang terkait. Berikut

merupakan beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak terkait.

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung penerapan model pembelajaran CTL berbasis *Clip Studio Paint* dalam bentuk seperti pengadaan pelatihan bagi guru untuk memahami dan menerapkan model pembelajaran CTL berbasis CSP atau teknologi digital lainnya, menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti komputer beserta perangkat yang mendukung, software *Clip Studio Paint*, dan akses internet, serta bisa juga untuk memfasilitasi kerjasama antar sekolah dengan industry animasi untuk memberikan pembelajaran yang lebih kontekstual.

Sekolah juga dapat melakukan monitoring dan evaluasi, seperti terhadap pelaksanaan model pembelajaran CTL berbasis teknologi digital secara berkala, mengukur efektivitas model pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa, dan melakukan perbaikan dan penyesuaian berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi.

2. Bagi Pengajar

Bagi pengajar, guru dapat meningkatkan pemahaman tentang model pembelajaran CTL, dengan mengikuti pelatihan dan seminar, mempelajari literature, dan berdiskusi dengan rekan guru lain tentang penerapan model pembelajaran CTL.

Selain model pembelajaran CTL, guru juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan *Clip Studio Paint*, dengan mengikuti pelatihan, mempelajari tutorial, dan berlatih menggunakan *Clip Studio Paint* untuk membuat materi pembelajaran.

Selanjutnya, guru dapat menciptakan pembelajaran yang kontekstual, yaitu dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa, menggunakan contoh dan kasus nyata saat proses pembelajaran, serta membawa siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, mereka dapat memanfaatkan *Clip Studio Paint* untuk belajar kedepannya, yaitu dengan menggunakan CSP untuk membuat tugas atau proyek, melatih penggunaan CSP untuk mengasah keterampilan animasi, serta mencari informasi dan tutorial lebih lanjut tentang animasi khususnya *digital illustration* dengan menggunakan CSP.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lanjutan tentang model pembelajaran CTL berbasis *Clip Studio Paint* seperti meneliti efektivitas model pembelajaran CTL pada mata pelajaran lain, meneliti pengaruh model pembelajaran CTL terhadap aspek lain dari hasil belajar seperti motivasi belajar, atau kreativitas siswa dan lain – lain. Atau bisa juga melakukan penelitiannya menggunakan metodologi yang berbeda.

Bagi penelitian selanjutnya juga bisa mengembangkan model pembelajaran CTL berbasis teknologi digital lainnya seperti model pembelajaran CTL berbasis software animasi lain, atau aplikasi pembelajaran online, serta mengembangkan model pembelajaran CTL yang terintegrasi dengan berbagai teknologi digital.

Jadi, Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) berbasis *Clip Studio Paint* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Animasi SMKN 2 Kota Bandung" memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran animasi. Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah, guru, siswa, dan peneliti lain meningkatkan kualitas pembelajaran animasi di Indonesia. Rekomendasi ini hanya masih bersifat umum, dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta konteks sekolah.