

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum perlakuan, pengukuran awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori kreativitas rendah hingga sedang. Fleksibilitas dan elaborasi menunjukkan kinerja terendah, menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan melihat ide dari berbagai perspektif dan memperkaya gambar dengan detail. Sementara itu, kelancaran dan orisinalitas berada dalam kategori sedang, tetapi masih menunjukkan keterbatasan dalam menghasilkan ide-ide spontan dan orisinal.
2. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan. Mayoritas siswa meningkat ke kategori sedang hingga tinggi. Kelancaran menunjukkan peningkatan paling signifikan, diikuti oleh orisinalitas dan elaborasi, yang mulai mencerminkan karya yang lebih bervariasi dan detail. Fleksibilitas, yang sebelumnya lemah, juga meningkat, menunjukkan kemampuan siswa untuk melihat dan mengekspresikan ide secara lebih luas.
3. Penerapan *Web Sketch Metademolab* terbukti memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar ekspresif. Media ini memberikan pengalaman belajar visual yang interaktif, fleksibel, dan menyenangkan, yang secara langsung mendorong perkembangan kreatif siswa. Empat aspek utama kreativitas, yaitu kelancaran, orisinalitas, elaborasi, dan fleksibilitas, menunjukkan peningkatan, dengan kelancaran menjadi aspek yang paling dominan setelah perlakuan. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide visual, lebih berani bereksperimen dengan bentuk, warna, dan ekspresi, serta mampu memperkaya karyanya dengan detail dan beragam perspektif.

5.2 Rekomendasi

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa kejadian di dalam lapangan, maka dari itu peneliti memberikan rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan *Web Sketch Metademolab*.

1. Bagi Guru

- 1) Platform *Web Sketch* dari *Metademolab* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam kegiatan menggambar ekspresi dua dimensi.
- 2) Platform ini sebaiknya disertai dengan instruksi langkah demi langkah yang jelas dan terstruktur agar siswa dapat menggunakannya secara mandiri dan efektif, terutama bagi siswa kelas bawah yang masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut.
- 3) Guru disarankan untuk menyediakan tema atau kata kunci spesifik untuk kegiatan menggambar guna membantu siswa fokus dan menghindari pengaruh dari karya teman sebayanya, sehingga menjaga orisinalitas karya.
- 4) Sebelum menerapkan platform ini, guru sebaiknya melakukan simulasi dan memastikan kesiapan perangkat kelas serta koneksi internet.
- 5) Platform ini dapat dikombinasikan dengan diskusi terbimbing atau refleksi kelompok untuk memungkinkan peninjauan dan evaluasi karya siswa yang lebih mendalam.

2. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah diharapkan mendukung penerapan media digital seperti *Web Sketch Metademolab* dengan menyediakan fasilitas TIK yang memadai, seperti komputer, tablet, jaringan Wi-Fi yang stabil, dan pelatihan penggunaan platform bagi guru dan tenaga kependidikan.
- 2) Sekolah diharapkan mengintegrasikan teknologi berbasis AI sebagai bagian dari program peningkatan pembelajaran abad ke-21, khususnya di bidang seni dan kreativitas.

- 3) Sekolah dapat menggabungkan kegiatan menggambar ekspresi digital ke dalam kegiatan ekstrakurikuler seni untuk mengembangkan minat dan bakat siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan studi lebih lanjut tentang topik yang lebih luas, seperti penerapan *Metademolab Web Sketch* dalam pembelajaran tematik, pembelajaran bahasa, atau pendidikan karakter.
- 2) Media ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong kolaborasi dan eksplorasi antar siswa.
- 3) Penelitian lebih lanjut dapat membandingkan efektivitas platform *Web Sketch Metademolab* dengan media digital lainnya untuk menentukan alternatif yang paling efektif dalam konteks pembelajaran seni.
- 4) Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji aspek afektif dan psikomotorik siswa, bukan hanya aspek kognitif atau hasil kreatif, untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang pengaruh media ini terhadap proses pembelajaran.