

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan seluruh proses penelitian dan hasil yang ditemukan, dapat diuraikan simpulan utama sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran Experiential Learning yang dikembangkan dan diimplementasikan secara sistematis terbukti meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses perancangan karya kriya kayu oleh mahasiswa. Hal ini dilihat dari peningkatan signifikan pada keterampilan teknis, kreativitas, dan manajemen penggeraan produk, jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
- 2) Model ini berhasil menggabungkan pendekatan pembelajaran Project-Based Learning dan Studio-Based Learning sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kontekstual dan aplikatif. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan reflektif dalam bentuk proyek nyata.
- 3) Penerapan model ini menunjukkan dampak positif khususnya bagi mahasiswa perempuan dan mereka yang memiliki latar belakang pengalaman bervariasi. Hal ini meningkatkan keterlibatan dan penguasaan keterampilan dasar kriya kayu sekaligus pengelolaan penggeraan produk yang sebelumnya kurang mendapat perhatian mendalam.
- 4) Peningkatan motivasi dan keaktifan mahasiswa sangat terlihat selama proses pembelajaran, yang berkontribusi pada hasil karya yang lebih baik secara kuantitatif dan kualitatif. Mahasiswa menunjukkan sikap lebih bertanggung jawab dan memiliki pemahaman lebih mendalam terhadap material dan proses kerja.

- 5) Efisiensi waktu dan sumber daya tercapai melalui penerapan model siklus pembelajaran berulang dengan evaluasi dan refleksi, yang meminimalisasi kesalahan dan mengoptimalkan proses pengerjaan proyek kriya kayu.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang muncul mencakup aspek teoretis dan praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoretis

- 1) Penelitian ini mempertegas peran Experiential Learning dalam pengembangan kompetensi di bidang seni kriya, khususnya kriya kayu, yang memperkaya lini kajian pedagogi seni dengan pendekatan yang menekankan pada praktik dan pengalaman nyata.
- 2) Integrasi pembelajaran berbasis proyek dan studio dalam model siklus experiential learning memperluas cakupan teori pembelajaran seni yang lebih holistik dan kontekstual.
- 3) Temuan ini mendorong penelitian lebih lanjut tentang pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan untuk disiplin seni rupa dan kriya guna mendukung penguasaan keterampilan teknis dan kreatif.

5.2.2 Implikasi Praktis

- 1) Dosen sebagai fasilitator pembelajaran di bidang kriya dapat mengadopsi model ini sebagai acuan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih atraktif dan efektif, mendekatkan mahasiswa dengan standar industri kriya kayu.
- 2) Mahasiswa mendapatkan peluang belajar yang meningkatkan kesiapan teknis dan mental mereka dalam menghadapi industri kriya, sekaligus menumbuhkan sikap profesional dan kreatif.

- 4) Institusi pendidikan perlu menyesuaikan kurikulum dan infrastruktur pembelajaran untuk memfasilitasi penerapan model experiential learning yang komprehensif dan berkelanjutan.
- 5) Model ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan program studi seni kriya agar lulusan mampu bersaing dengan kompetensi yang lebih matang di dunia profesional.

5.3 Saran

Dari hasil simpulan dan implikasi yang diperoleh, penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

5.3.1 Saran untuk Pengembangan Model Pembelajaran

- 1) Melakukan pengembangan dan penyempurnaan model pembelajaran experiential learning secara berkelanjutan agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kriya kayu.
- 2) Meningkatkan kompetensi dosen melalui pelatihan, workshop, dan seminar guna mengaplikasikan model pembelajaran ini secara optimal dan inovatif.
- 3) Mengintegrasikan teknologi digital seperti multimedia interaktif dan simulasi 3D dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

5.3.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

- 1) Melakukan penelitian yang menguji efektivitas model yang sama pada bidang kriya lainnya seperti kriya tekstil, logam, atau keramik untuk mendukung generalisasi hasil.
- 2) Mengembangkan kajian jangka panjang yang mengamati pengaruh model pembelajaran experiential learning terhadap karier dan profesionalisme lulusan di dunia industri kriya.
- 3) Melibatkan pendekatan multidisipliner yang mencakup aspek psikologis, sosial, dan ekonomi untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pengaruh model pembelajaran ini.

Teten Setiawan, 2025

MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PERANCANGAN DALAM MATA KULIAH KRIYA KAYU DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.3.3 Saran untuk Prodi Pendidikan Seni Rupa

- 1) Mengintegrasikan model experiential learning dalam kurikulum secara menyeluruh agar pembelajaran seni kriya menjadi lebih relevan dan aplikatif sesuai kebutuhan dunia kerja.
- 2) Meningkatkan dan menyesuaikan fasilitas laboratorium kriya kayu dan pendukung lain agar mampu mendukung penerapan model pembelajaran ini dengan optimal.
- 3) Menyusun sistem monitoring dan evaluasi berkala untuk mengawasi pelaksanaan model pembelajaran dan melakukan perbaikan berkelanjut