

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan e-book interaktif Wayang Kardus Transvisual berbasis PjBL dengan cerita rakyat Situ Bagendit sebagai konten utama. **Pertama**, pengembangan melalui model ADDIE terintegrasi prinsip transvisual menghasilkan produk yang memadukan narasi budaya lokal, panduan proyek kreatif, dan multimedia interaktif dengan validasi sangat tinggi (skor 4,7/94%), melampaui standar kelayakan produk pendidikan. Inovasi terletak pada integrasi PjBL transvisual di pembelajaran seni budaya SMP, transformasi cerita rakyat menjadi pengalaman multimodal, dan ekopedagogi yang memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila. **Kedua**, implementasi menunjukkan keterlaksanaan optimal dengan siswa mampu mengoperasikan e-book mandiri, kolaborasi spontan, dan proses transvisualisasi yang mengintegrasikan literasi naratif-visual, memvalidasi teori Freedman (2003) sekaligus merealisasikan pembelajaran berpusat siswa. **Ketiga**, respon siswa sangat tinggi (angket: 94,8%; observasi: 95,3%) dengan pencapaian kreativitas visual (96,5%), kolaborasi sosial (95,5%), dan apresiasi budaya lokal (97,5%), mengindikasikan transformasi pembelajaran seni dari aktivitas estetis menjadi pengalaman reflektif yang menumbuhkan kesadaran identitas dan internalisasi nilai moral sejalan konstruktivisme sosial Vygotsky (1978). E-book terbukti layak teoretis-praktis, efektif meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan apresiasi budaya, membuktikan integrasi kearifan lokal dengan teknologi digital sebagai model pembelajaran seni budaya inovatif sesuai Kurikulum Merdeka.

6.2 Implikasi

Teoretis: Penelitian memperkuat konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978), *learning by doing* (Dewey, 1938), memperluas *transvisual art education* (Freedman, 2003), dan mendukung *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009), memberikan kerangka teoretis baru media pembelajaran seni berbasis digital transvisual yang memadukan pedagogis, teknologi, dan nilai budaya. **Praktis:** Bagi guru sebagai media ajar efisien mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan P5; bagi siswa memberikan

pengalaman kontekstual yang mendorong berpikir kritis-kreatif, kolaborasi, dan internalisasi nilai budaya; bagi sekolah dapat diintegrasikan dalam P5 dan LMS; bagi peneliti menjadi acuan metodologis pengembangan media berbasis budaya lokal.

6.3 Saran

Guru: Manfaatkan e-book sebagai media ajar utama/pendukung, sesuaikan alokasi waktu, berikan ruang refleksi, dan integrasikan nilai budaya lokal serta ekopedagogi. **Sekolah dan Lembaga pendidikan:** Meberikan dukungan fasilitas, kebijakan, dan pelatihan berkelanjutan meliputi penyediaan sarana prasarana teknologi, fasilitasi kolaborasi profesional guru, integrasi dalam P5 bertema kearifan lokal dan keberlanjutan, serta adaptasi model pada konteks budaya lokal lainnya. **Peneliti:** (1) Uji efektivitas dengan desain eksperimen untuk mengukur pengaruh terhadap kreativitas, kolaborasi, dan apresiasi budaya; (2) kembangkan aplikasi *offline mode*; (3) tambahkan audio budaya untuk memperkaya pengalaman transvisual; (4) terapkan pendekatan transvisual pada bidang seni lain agar berkembang menjadi model pembelajaran relevan dengan konteks pendidikan Indonesia.