

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Bentuk Inovasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua tahun ini dengan menggunakan beberapa pendekatan yang bersifat faktual, disesuaikan dengan landasan teori yang digunakan dan dengan pola penelitian yang sangat terukur maka dapat disebutkan bahwa bentuk inovasi dari penelitian ini sebagai berikut :

Proses Perubahan Pengerjaan dari penggunaan media manual ke media digital. Penguasaan media digital sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran serta pengembangan stimulus dalam pembelajaran agar disesuaikan dengan perkembangan teknologi masa kini.

Media dalam proses pendidikan dan pembelajaran ini menggunakan aplikasi berbasis komputer digital yang berorientasi dengan penggunaan media desain dan gambar yaitu, Corel Draw. Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Penggunaan toolbar pada Corel Draw, terutama pada tool-tool yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya sebagai pengganti alat konvensional dalam proses menggambar konstruktif. Dengan toolbar ini peserta didik bisa mengeksplorasi suatu bentuk gambar tanpa harus ribet dalam penguasaan media manual.

Pengajar perlu melakukan tindakan dengan memberikan treatment berupa tindakan untuk membuat pembelajar aktif, sedikit permainan, memperlihatkan sesuatu yang menarik pembelajar. Dalam pembelajaran digital juga diperlukan, dalam hal ini pembelajar ditayangkan beberapa gambar, atau aktivitas yang

membuat perhatian terfokus dan siap untuk belajar. Pendekatan *Ice Breaker and Opener* dalam pertemuan materi Perspektif Satu Titik Hilang, penulis menggunakan media game sebagai stimulus dan media refleksi peserta didik untuk menciptakan ide gagasan yang segar serta membuat nyaman dalam proses perkuliahan. Game yang digunakan adalah Grand Theft Auto San Andreas dan menggunakan media fotografi dengan tema Architectural Photography.

Keunggulan yang ditawarkan dalam penelitian ini dapat bersifat Pragmatis yang artinya bisa diaplikasikan secara praktis dan mudah diajarkan dalam kegiatan pembelajaran, karakteristik dari penelitian ini pun dapat direduksi yang artinya dapat mengurangi ketidakfahaman dalam proses pembelajaran serta lebih bisa disederhanakan secara garis besar teoritis, dan dalam inovasi ini bisa bersifat asketik yang artinya lebih sederhana dan nyata dapat digunakan pada perkuliahan yang lain, dan semuanya itu jika diaplikasikan pada proses pembelajaran peserta didik akan lebih cepat memahami dari inti teori menggambar konstruktif.

## 2. Metode Inovasi

Pembelajaran berbasis teknologi ini dapat disajikan pada proses pembelajaran di setiap lembaga pendidikan dan peserta didik harus mempunyai perangkat atau media yang mengandung unsur teknologi guna tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi yang perlu diketahui adalah teknologi ini belum semua dapat diterima dan diikuti oleh pendidik atau peserta didik karena ada beberapa hal yang menjadikan sebuah hambatan bagi golongan tertentu. Pembelajaran berbasis teknologi dilihat dari beberapa aspek ternyata memang menunjang bagi tercapainya tujuan pendidikan. Dilihat dari aspek efektif dan efisiensi metode teknologi pada penelitian ini sudah sesuai. Berkaitan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya menyangkut teori pembelajaran telah banyak mendorong dan mengilhami terhadap inovasi di bidang model dan metode pembelajaran. Pergeseran dari istilah mengajar, belajar, proses belajar mengajar kepada pembelajaran semestinya tidak hanya dilihat dari sekedar perubahan, akan tetapi mendalam dan harus dipahami landasan filosofi dan pergeseran paradigma yang

terkandung di dalamnya serta diikuti oleh langkah nyata untuk berubah dengan segala konsekuensinya.

### 3. Tingkat Keberhasilan Inovasi

Proses digitalisasi ini dirancang berkaitan dengan adanya teknologi pendidikan yang telah mengalami pergeseran secara bertahap dan signifikan, dimulai dari perilaku paradigma kognitif, menjadi perspektif konstruktivis pada desain pembelajaran. Paradigma ini memiliki pandangan eksplisit dan implisit pengetahuan, peserta didik dan media. Hal ini jelas ditunjukkan dalam pembangunan model yang berbeda dari desain pembelajaran dan lebih khusus pada pemilihan media. Penelitian pembelajaran ini perlu diseleksi dan dilakukan pendekatan berbagi pandangan umum dari pemilihan media sebagai tahap penting dalam desain suatu peristiwa dalam proses perkembangan pendidikan. Dalam analisis keberhasilan inovasi yang dilakukan penulis menggunakan beberapa pendekatan untuk mendapatkan hasil yang maksimal yang diperoleh dari beberapa sumber data yang telah diolah serta dianalisa dan hasil keseluruhan evaluasi program penelitian yang dilakukan selama ini mengalami beberapa tahapan yang sangat kompleks karena ditunjang dari beberapa faktor diantaranya adalah faktor minat ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan media digital pada perkuliahan menggambar konstruktif materi perspektif yang sangat baik. Ditunjang dengan faktor dan data lain berkaitan dengan respon penggunaan media digital dalam proses pembelajaran yang dirasa sangat menimbulkan dampak positif bagi peserta didik. Serta data hasil penggunaan aplikasi digital dalam proses pembelajaran yang rata-rata sangat baik pula hasilnya didukung dengan metode elektronik learning yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, hasilnya pun sangat berpengaruh positif sehingga motivasi belajar pun meningkat dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif menghasilkan proses yang berhasil sesuai dengan harapan penulis.

### B. Saran

Hal-hal yang berkaitan dengan segala bentuk evaluasi dari penelitian ini lebih pada kesiapan penulis menganggapi respon ataupun tanggapan-tanggapan ketika proses diseminasi inovasi pembelajaran menggambar konstruktif dengan media digital banyak yang mengapresiasi dengan baik adapun yang menanyakan dengan intensitas menguji relevansi pembelajaran dengan realitas dilapangan proses komparasi antara perbandingan pola terdahulu dan pola baru ini. Ada yang masih menganggap bahwasanya pola pembelajaran seperti ini belum sistemik dengan kurikulum yang ada pada lembaga, faktor tersebut diutarakan karena persoalan subjektif dari pemberi masukan yang kurang menguasai media digital dan masih sebagian terikat pada pola pembelajaran terdahulu jika memang penulis kritisi pula akan menjadi efek domino berkaitan dengan beberapa kebijakan lembaga yang berkaitan dengan penggunaan kurikulum yang digunakan. Adapun hal yang berkaitan dengan kekurangan serta kelebihan dari program yang dilaksanakan serta output yang diharapkan tertera pada tabel dibawah ini :

Tabel 5.1  
Metode Inovasi Media Digital

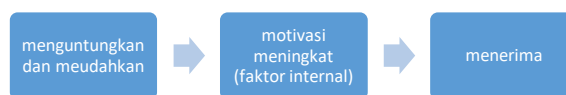
KELEBIHAN	KEKURANGAN
Pembelajaran inovasi ini dapat mendorong motivasi belajar peserta didik.	Peserta didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan. Apalagi dipengaruhi oleh posisi duduk yang berbeda-beda .
Pembelajaran inovasi ini dapat menghidupkan proses pengajaran mata kuliah karena peserta didik tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi yang berbentuk tutorial.	Tidak semua benda dapat didemonstrasikan. Perlu adanya trik tertentu agar pesan dari materi perkuliahan bisa dapat dicerna oleh peserta didik, karena perlu pemahaman akan konsep ruang imajiner.
Pembelajaran inovasi ini dapat mengaitkan teori dengan peristiwa alam lingkungan sekitar. Dengan demikian peserta didik dapat lebih meyakini kebenaran materi perkuliahan.	Secara umum Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh pendidik yang kurang menguasai media teknologi terkait apa yang didemonstrasikan. Dalam hal ini penulis bisa mengatasi hal tersebut.
Pembelajaran inovasi ini apabila dilaksanakan dengan tepat, dapat terlihat hasilnya.	Pembelajaran inovasi ini memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai pola ini bisa gagal sehingga dapat menyebabkan model ini tidak efektif lagi.
Pembelajaran inovasi ini seringkali mudah teringat daripada bahasa dalam buku pegangan atau penjelasan pendidik.	Pembelajaran inovasi ini memerlukan kemampuan dan keterampilan yang khusus sehingga pendidik dituntut untuk bekerja lebih profesional.
Melalui Pembelajaran inovasi ini peserta didik terhindar dari verbalisme karena langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.	

<p>Teknologi cetak memiliki keunggulan sebagai sumber belajar karena sangat fleksibel sehingga dapat dibawa ke mana-mana tanpa menggunakan listrik ataupun media aplikasi. Di sisi lain teknologi komputer memiliki keunggulan sebagai sumber belajar karena lebih interaktif dan dapat dikonversi dalam berbagai bentuk digital.</p>	<p>Namun kekurangannya adalah mobilitasnya terbatas karena bergantung pada daya listrik. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik peserta didik yang berbeda.</p>
---	--

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada saat pelaksanaan proses penyampaian materi inovasi ini banyak sekali respon yang didapat oleh peserta didik, khusus dalam tipe keputusan inovasi opsional ini penulis tertarik pada beberapa peserta didik yang memang secara langsung tergugah dan merasakan bahwa pentingnya inovasi ini dalam proses pembelajarannya.

Hal ini didapat ketika penulis melakukan suatu pola pembelajaran yang membandingkan antara penggunaan media manual dan digital lalu penulis langsung menanyakan apa dampak kelebihan dan kekurangan dari media digital dan hampir ada yang menjawab lebih memudahkan dan gak ribet harus bawa-bawa penggaris yang panjang. Faktor inilah menjadi suatu catatan besar dalam temuan ini bahwa dorongan tersebut timbul secara naluriah dalam diri peserta didik dan intinya bisa menerima secara positif dari bentuk inovasi pembelajaran yang didupatkannya.



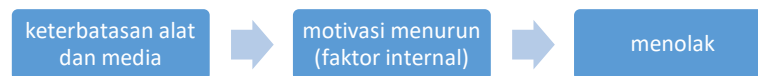
Bagan 5.1

Peta Konsep Bentuk Proses Keputusan Inovasi Opsional Menerima

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lalu adapula jenis peserta didik yang kurang berkenan serta kontradiktif dengan bentuk metode inovasi ini, sampel hasil data menuturkan bahwa segelintir peserta didik yang belum memiliki kemampuan dan tidak ditunjang dengan media komputer sebagai proses pembelajaran, menjadi faktor penghambat dalam penyampaian proses inovasi pembelajaran ini, hal ini bisa disebut faktor instrintik peserta didik yang memiliki keterbatasan akses media sehingga motivasi peserta

didik menjadi menurun dan timbuh dibenak peserta didik bahwa inovasi ini kurang berjalan dengan baik bagi didrinya.



Bagan 5.2  
Peta Konsep Bentuk Proses Keputusan Inovasi Opsional Menolak  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan persoalan media penunjang dalam proses pembelajaran peserta didik yang tidak bisa disama ratakan dengan ketersediaan laptop, namun persoalan tersebut bukan hal yang terlalu urgen, karena bisa diantisipasi dengan baik oleh pendidik.

Evaluasi yang didapat dari penelitian ini berkaitan dengan buku sumber yang terbatas yang sesuai dengan kapasitas kepakaran ilmu seni rupa, lebih dari 70% sumber didapat dari bidang ilmu teknik dan rata-rata semua itu menggunakan buku *baboon* yang menggunakan bahasa belanda. Hal ini menjadi tantangan penulis dalam mengalih bahasa dari setiap kalimat kutipan yang didapat, namun hal itu dapat diantisipasi dengan baik oleh penulis.

Selebihnya penelitian ini berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan, mudah-mudahan pola yang dikembangkan ini bisa menjadi rujukan lembaga dalam mengelola proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan dijadikan sebagai rujukan dalam penelitain lanjutan. Khusus untuk dunia pendidikan, semoga dengan adanya inovasi ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dalam rujukan praktikum pada standar pembelajaran di masa kini.