

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas V SD, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan proses imitasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD terlihat sudah mampu mendorong keterampilan imitasi siswa dalam membuat suatu hasil karya. Terlihat pada proses pembelajaran yang menunjukkan rasa antusias serta ketertarikan siswa selama melakukan proses imitasi berdasarkan tahapan yang ada. Pada proses memperhatikan, sebagian besar siswa terlihat antusias dan mampu melakukan observasi mendetail mengenai objek gambar imitasi dengan baik dengan bantuan media *puzzle*, meskipun terdapat satu siswa yang terlihat tidak turut dalam penyusunan *puzzle*, namun ia tetap memperhatikan gambar dengan baik. Setelah memperhatikan, siswa mampu mengingat detail setiap objek pada gambar yang diimitasinya, meskipun pada awalnya siswa terus memperhatikan gambar berulang kali, namun kelamaan mereka mampu menggambar tanpa melihat objek gambar pada media *puzzle*. Adapun pada proses reproduksi motorik, siswa sudah mampu membuat gambar yang sama dengan objek gambar yang diimitasinya, meskipun gambar yang dihasilkan masih kurang detail. Secara keseluruhan, hanya satu siswa yang belum mampu melakukan reproduksi motorik dengan baik. Selama proses pengerjaan karya, beberapa kali siswa mengalami kesulitan, sehingga melalui proses *reinforcement* dan motivasional, siswa diberi dorongan dan motivasi berupa ucapan ataupun pemberian contoh langkah pembuatan suatu objek bentuk pada gambar yang dibuatnya untuk memperbaiki hasil karya yang dibuatnya.
2. Hasil keterampilan siswa dalam menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* ditinjau berdasarkan aspek keterampilan imitasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil

analisis terhadap hasil karya siswa pada aspek kesesuaian isi, pada indikator penambahan bentuk, 15 siswa mencapai kriteria SB (Sangat Baik), 3 siswa mencapai kriteria B (Baik), dan 1 siswa mencapai kriteria K (Kurang). Kemudian, berdasarkan aspek ketepatan bentuk, sebagian besar siswa sudah mampu mereproduksi bentuk pada objek gambar imitasi pada hasil karya yang dibuatnya. Secara mendetail pada aspek ini, 11 siswa mencapai kriteria SB (Sangat Baik), 7 siswa mencapai kriteria B (Baik), dan 1 siswa mencapai kriteria K (Kurang). Selanjutnya, hasil dari aspek ketepatan proporsi menunjukkan jika mayoritas siswa mampu membuat karya yang memiliki proporsi yang sama dengan objek gambar imitasi. Pada aspek ini, 1 siswa mencapai kriteria SB (Sangat Baik), 14 siswa mencapai kriteria B (Baik), 3 siswa mencapai kriteria C (Cukup), dan 1 siswa mencapai kriteria K (Kurang). Lalu, pada aspek pewarnaan terlihat jika hampir seluruh siswa cenderung menggunakan komposisi warna yang sama dengan objek gambar yang diimitasi. Namun, pada hasil karya siswa terlihat beberapa perbedaan seperti warna yang cenderung lebih gelap ataupun lebih terang dari warna yang seharusnya. Perbedaan warna tersebut dipengaruhi oleh alat warna yang digunakan siswa dalam menghasilkan karya gambar imitasi. Adapun pada aspek pewarnaan, 2 siswa mencapai kriteria SB (Sangat Baik), 16 siswa mencapai kriteria B (Baik), dan 1 siswa mencapai kriteria C (Cukup).

1.2. Implikasi

Berdasarkan paparan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dijabarkan beberapa implikasi, yaitu dengan diterapkannya proses imitasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya dalam materi gambar ilustrasi objek tumbuhan, maka dapat terlihat pembelajaran yang tidak dominan pada guru dan aktif melibatkan siswa dalam setiap prosesnya. Melalui pembelajaran gambar ilustrasi objek tumbuhan dengan menerapkan proses imitasi dengan media *puzzle* dapat memberikan kemampuan bagi siswa untuk memperhatikan setiap detail objek pada gambar yang diimitasi. Jika setiap detail objek gambar diperhatikan dengan seksama, maka observasi secara mendalam dapat terealisasi dan mampu memaksimalkan proses mengingat dan reproduksi motorik yang

dilakukan. Terlihat jika penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan keingintahuan siswa dan minat belajar siswa.

Melalui proses imitasi, siswa melakukan proses menggambar dengan membuat karya yang sama persis dengan objek gambar yang diberikan, sehingga memberikan tuntutan kepada siswa dalam prosesnya. Jika keberadaan tuntutan ini dirasakan oleh siswa, maka dapat memunculkan *haptic* yang menjadi keterampilan alamiah yang muncul karena tuntutan tersebut. Apabila keterampilan menggambar imitasi ini diterapkan dengan baik, maka tidak hanya menunjukkan kemampuan dalam menggambar, namun juga kreativitas yang terlihat dari berbagai kecenderungan khas pada setiap hasil karya siswa. Sebab, berdasarkan hasil analisis terlihat jika siswa menunjukkan berbagai detail yang menjadi ciri khasnya.

1.3. Rekomendasi

1. Bagi Guru

Guru berperan penting dalam membentuk keterampilan siswa, sehingga guru harus melatih keterampilan siswa dalam pembelajaran seni khususnya pembelajaran menggambar ilustrasi. Guru perlu untuk mendorong siswa agar memiliki motivasi dalam kegiatan menggambar. Selain itu, guru perlu menghadirkan stimulus/rangsangan terhadap keterampilan menggambar ilustrasi siswa melalui penggunaan media pembelajaran serta proses menggambar yang efektif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terlihat jika proses pembelajaran dalam mata pelajaran SBdP khususnya pada materi menggambar ilustrasi dengan menerapkan proses imitasi dapat memaksimalkan keterampilan menggambar siswa. Proses imitasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran gambar ilustrasi di kelas tinggi. Selain itu, penerapan media *puzzle* dapat menjadi salah satu pilihan dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan mengenai keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas V SD ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya. Diharapkan peneliti selanjutnya menjadikan penelitian ini sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki kekurangan serta mengembangkan kelebihan

yang ada. Adapun dalam pelaksanaannya, pemerolehan hasil yang lebih maksimal dalam keterampilan menggambar imitasi objek tumbuhan dapat dilakukan dengan persiapan yang lebih matang, pelaksanaan pembelajaran dengan waktu yang lebih lama, serta pengkondisian kelas yang lebih baik, dengan memperbaiki beragam kekurangan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dipaparkan sebelumnya. Peneliti selanjutnya dapat meneliti keterampilan menggambar imitasi siswa dengan berbagai cara yang lebih kreatif selain dengan media *puzzle*.