

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil temuan yang dikumpulkan, dianalisis, diinterpretasikan lalu dibahas dalam beberapa kajian teoretis, konsep, dan penelitian yang relevan. Maka, Implementasi *project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau , berdasarkan rumusan masalah pada penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan *Smartphone*?

Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan beberapa masalah yang terkait dengan fokus masalah penelitian. Kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya di SMK Negeri 1 Mandau menunjukkan kompetensi yang masih rendah. Kondisi ini dapat diamati dari hasil pada saat pretest, melalui kegiatan penyebaran angket dan melakukan observasi pada siswa sebelum diberikan treatment materi membuat Desain batik . Hasil dari penyebaran angket dan melakukan observasi pada saat pembelajaran dilakukan, ditemukan beberapa peristiwa belajar menarik yang menyebabkan lemahnya kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya. Diantaranya karena metode yang diterapkan oleh guru masih menggunakan cara konvensional yang mana menghambat kreativitas siswa dalam mengekspresikan diri untuk itu di lakukan rancangan dengan melakukan langkah-langkah model *project based learning*, *smartphone* dan kreativitas yang di susun berdasarkan sintak dalam susunan perangkat pembelajaran (RPP) yang di jabarkan kualitatif deskripsi analisis dengan objek penelitian siswa kelas X teknik komputer jaringan. Alasan di pilihnya karena semua siswa telah memiliki *smartphone* dan fasilitas pendukung di sediakan oleh sekolah.

2. Bagaimana proses *Implementasi Project Based Learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau ?

Dalam proses Implementasi *project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan penugasan proyek ini siswa di ajak oleh guru sebagai peneliti untuk mengembangkan batik dengan konsep ciri khas daerah duri yang terdiri dari tumbuh-tumbuhannya yaitu pohon sawit yang merupakan salah satu hasil tani terbesar di kota duri yang di olah menjadi bahan kebutuhan pokok dan industri. kemudian kota duri juga mempunyai perkembangan hewan gajah sehingga pemerintah mengambil kebijakan dengan melakukan pemekaran gajah, selanjutnya dari sektor industri yang menjadi ciri khasnya adalah mesin pompa yang di kenal dengan nama pompa angguk (*sucker rod pump*) yang merupakan alat yang di gunakan sebagai penghisap sumur minyak bumi. Berdasarkan ciri khas tersebut mengambil inisiatif membuatnya menjadi desain batik karena di kota duri belum mempunyai desain batik yang mengangakat kearifan lokal dengan menggunakan rancangan konsep batik yang di kemas dalam bentuk penciptaan desain batik baru. Dengan metode ceramah kurang mampu mengkondisikan kegiatan belajar siswa agar lebih aktif dan kreatif. Hasil temuan menunjukkan kebanyakan siswa yang belum memahami tentang bagaimana cara menciptakan sebuah rancangan batik yang dipelajarinya. Setelah di lakukan penerapan sesuai kajian teori dengan melakukan tahapan-tahapan pertanyaan Mendasar Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah 2. Mendesain Perencanaan Produk Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan 3. Menyusun Jadwal Produk Pendidik dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan) 4. Memonitoring keaktifan dan perkembangan proyek Siswa mulai praktik membuat desain batik di atas kertas gambar A4 dengan bimbingan guru 5. Menguji Hasil Guru berdiskusikan tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar 6. Evaluasi Pengalaman Belajar 7. Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya pendidik dan

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik merefleksi/kesimpulan 8. Siswa aktif dan sedang dalam proses praktik menggambar desain batik sesuai dengan konsep yang di jelaskan di awal pembelajaran

3. Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* setelah implementasi *Project Based Learning* ?

Hasil kreativitas penerapan materi seni budaya desain batik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek ini terbagi menjadi 4 pertemuan. Dalam pertemuan ini beberapa kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam hal ini tujuan dari pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan kepada siswa agar memiliki kemampuan dalam membuat desain batik pada mata pelajaran seni budaya sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Pada pertemuan ke-1 guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan proyek yang akan di kerjakan kemudian siswa diarahkan untuk dapat memahami tentang teori seni batik yang terdapat di provinsi Riau dan daerah lain, tahapan berkarya seni dan pengenalan alat dan bahan praktik dalam pengerjaan proyek mendesain batik. sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa dengan tanya jawab dan diskusi. Pada pertemuan ke-2, kegiatan pembelajaran lebih diarahkan untuk memberikan pendampingan pada saat siswa melakukan proses merancang desain batik dan kegiatan pembelajaran sama dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan Pertemuan ke-3 siswa diarahkan untuk dapat mendiskusikan dan mengevaluasi dari karya yang diciptakannya masing-masing. Sementara pada pertemuan ke-4 kegiatan pembelajaran lebih diarahkan untuk apresiasi karya yang ciptakan masing-masing siswa di dalam kelas dengan melakukan persentasi masing-masing siswa di dalam kelas dan saling menanggapi masing-masing karya teman sejawat kemudian guru sebagai peneliti mengapresiasi dan menarik kesimpulan dari hasil pertemuan.

Hasil ini dilihat dari adanya pengaruh positif pembelajaran yang ditunjukan dengan terciptanya 34 desain karya seni batik yang dibuat siswa melalui *smartphone*. Secara keseluruhan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kecenderungan belajar mereka dapat memahami dan mengerti dari setiap materi yang diberikan oleh guru.

5.2 Implikasi

Penelitian ini dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan khususnya di bidang seni rupa pada kegiatan MGMP Guru Seni Budaya SMK dalam wilayah Provinsi Riau dan Khususnya wilayah Kabupaten Bengkalis yang terdiri 11 kecamatan . Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya nilai yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan materi desain batik menggunakan *smartphone* melalui model *Project Based Learning*. Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat menginspirasi pembaca untuk mengembangkan penelitian yang sudah dilakukan dalam pembelajaran seni budaya bidang seni rupa di tingkat SMK. Selain itu peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik di sekolah SMK lainnya dan dapat dikembangkan lagi agar pengalaman belajar siswa sesuai dengan tuntutan zaman era digital.

Sebagai Peneliti juga berharap adanya penelitian lanjutan yang lebih spesifik dan menggali lebih dalam lagi mengenai pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya khususnya dalam mengkreasikan kearifan lokal tradisional batik. Penelitian ini perlu pengembangan lanjutan, sehingga peneliti berharap dengan adanya penelitian lebih lanjut akan menghasilkan kualitas pendidikan di Indonesia yang mampu sejajar dengan dunia pendidikan Internasional.

5.3 Rekomendasi

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat berkontribusi bagi pihak- pihak yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini demi kemajuan dunia pendidikan dimasa yang akan datang.

5.3.1 Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman langsung dalam proses belajar dalam membuat rancangan desain batik baru yang merupakan ciri khas dari Kota Duri yang ke depan dapat mejadi icon kota duri yang mempunyai karifan lokal daerah

Suprayogi, (2023)

IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI SMARTPHONE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK NEGERI 1 MANDAU
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan dapat di kembangkan menjadi peluang usaha dengan di aplikasikan di benda kerajinan yang dapat menambah pendapatan dan ilmu baru yang bermfaat di luar kompetensi keahlian yang di pelajari di SMK setelah menjadi alumni.

5.3.2 Bagi Guru

Memberikan informasi dan data untuk dilakukan berbagai inovasi model dan metode pembelajaran seni budaya di sekolah agar pembelajaran seni budaya di sekolah menjadi lebih meningkat dengan pemanfaatan teknologi yang tepat.

5.3.3 Bagi Sekolah

Diharapkan bertambahnya ilmu siswa di luar kompetensi keahlian yang di pelajari siswa sesuai dengan pemitannya di SMK serta meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah terutama pada pembelajaran seni budaya dan mewujudkan semboyan SMK Bisa (siap kerja, santun, mandiri dan kreatif).

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur penelitian selanjutnya dalam meningkatkan kreativitas siswa, dan dapat mengembangkan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Penerapan materi pelajaran seni budaya dengan Implementasi *Project Based Learning* melalui smartphone untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis proyek dapat dijadikan sebagai referensi hasil penelitian untuk dikembangkan dengan topik dan tema lainnya agar kualitas pembelajaran seni budaya di sekolah menjadi lebih meningkat.