

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *styc k man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan. Berdasarkan penilaian hasil karya dengan menggunakan teknik *styc k man* mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata penggunaan teknik *styc k man* sebesar 87 dengan standar deviasi (simpangan baku) 4,09 sedangkan untuk penggunaan teknik konvensional memperoleh nilai rata-rata 67 dengan standar deviasi (simpangan baku) 4,72. Kemudian untuk perolehan nilai tertinggi dari karya siswa dengan menggunakan teknik *styc k man* adalah 93 dan untuk nilai terendahnya sebesar 77, sedangkan untuk perolehan nilai tertinggi dari karya siswa dengan menggunakan teknik konvensional adalah 76 dan untuk nilai terendahnya sebesar 58.
2. Berdasarkan data perhitungan uji hipotesis (uji t) diperoleh bahwa $t_{hitung} = 18,87$. Kemudian untuk nilai t_{tabel} dengan $dk = (32+32) - 2 = 62$ dan signifikansi $\alpha (0,05) = 1,9989$. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan yaitu: jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak ada

pengaruh), dan jika hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (ada pengaruh). Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,87 > 1,9989$). Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *styc man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan dari kesimpulan di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk Peserta Didik

Diharapkan dapat mempergunakan waktunya untuk memperdalam pengetahuan mengenai dasar-dasar dalam menggambar ilustrasi kartun ataupun pembelajaran seni rupa yang lainnya.

2. Untuk Guru

Lebih ditingkatkan lagi penggunaan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi untuk melakukan penelitian sejenis dengan permasalahan serupa. Diharapkan juga penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dengan melengkapi kekurangan pada penelitian ini untuk memperkuat hasil yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, A. (n.d.). *Jenis-jenis Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, Unsur, dan Langkah-langkah*. Gramedia.com, Diakses pada (2 Maret 2023) dari <https://www.gramedia.com/literasi/gambar-ilustrasi/>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Azis, A. C. K. (2016). *Lihat Aku Dalam Karikaturku*. Medan..
- Aziz, Syarifudin.(13 Februari 2012). *Sedikit Pengertian Tentang Stickman*. S.A. Blogspot. <https://syarifudin-aziz.blogspot.com/2012/02/sedikit-pengertian-tentang-stuckman.html?m=1> (Di akses pada 2 Maret 2023)
- Danim, Sudarwan. (2002). *Riset Keperawatan Sejarah dan Metodologi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Garha, Oho., Md, I.(1980). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi I Untuk SPG*. Jakarta: C.V. Angkasa.
- Ginko Manga Team. (2011). *Mudah & Cepat Belajar Menggambar Manga*. Trans Media.
- Hariadi, C. (2015). *Jagoan No. 1 Menggambar Wajah dan Ekspresi Dengan Pensil*. Sidoarjo: Media Cerdas.
- , C. (2019). *Jagoan No. 1 Menggambar dengan Pensil*. Sidoarjo: Media Cerdas.
- Hill, Adrian. (2000). *Bagaimana Menggambar (How To Draw)*. Bandung: PT Penerbit Angkasa.
- Luwarso, Joko. (2018). *Galeri Senyum Kumpulan Kartun Gag Joko Luwarso*. Semarang: Pakarti. <https://online.anyflip.com>
- Maharsi, I. (2016). *Mudah dan praktis menggambar dengan pensil*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Mahmudah, R. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Kartun Gag di Kelas XI IPS SMAN 33 Jakarta Barat (*Doctoral Disertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*).
- Masruroh, A., & Azis, A. C. K. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Kartun Dengan Teknik Scribble Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri/1 Simpang Kiri Kota Subulussalam*. Gorga: Jurnal Seni Rupa, 11(2), 554-558.