

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
*DESIGN THINKING* SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-  
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:

Riski Dwi Indah Suprianto

1900159

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
*DESIGN THINKING* SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-  
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh  
Riski Dwi Indah Suprianto  
1900159

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan  
Alam

© Riski Dwi Indah Suprianto  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Desember 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN  
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
*DESIGN THINKING* SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-  
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. H. Eka Fitriajaya Rahman, M.T.

NIP. 196401141990031003

Pembimbing II



Andini Setya Arianti, M.Ds.

NIP. 920200419941231201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. Lala Septem Riza, M.T.

NIP.197809262008121001

Riski Dwi Indah S, 2024  
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ris

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

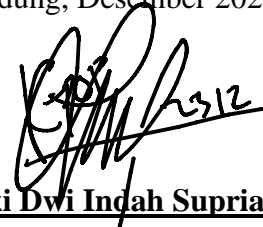
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Komik Dengan Model *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan *Design Thinking* Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan,

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2023



**Riski Dwi Indah Suprianto**

NIM. 1900159

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Dengan rahmat dan karunianya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Komik Dengan Model *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan *Design Thinking* Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual” dengan baiknamun tidak terlepas dari kekurangan.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan banyaknya kekurangan ataupun keterbatasan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun agar dapat meningkatkan kualitas dan menghindari kesalahan yang sama pada penelitian-penelitian selanjutnya. Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan pembelajaran yang baik kepada pembaca.

Bandung, Desember 2023



Riski Dwi Indah Suprianto

NIM. 1900159

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti diberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dalam proses menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bimbingan, dorongan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, atas semua bentuk bantuan yang diberikan penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan do’a dan segala bentuk dukungan baik moral, materil dan spriritual dalam memootivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis selama menyelesaikan skripsi
3. Bapak Drs. Eka Fitrajaya Rahman, M. T selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan baik dalam perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu Andini Setya Arianti, S. Ds., M. Ds. Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi
5. Bapak Prof. Dr. Lala Septem Riza, M. T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer
6. Bapak dan Ibu dosen serta staff administrasi Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer yang telah berbagi ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Kepada Super Junior sebagai artis idola penulis yang telah menghibur, menemani, memberikan dukungan mental dan memberikan semangat secara tidak langsung kepada penulis untuk berjuang menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat Qasidah (Anbar, Nissa, Rifdah) yang selalu memberi semangat, hiburan dan menemani mengisi waktu dengan momen terbaik di sela-sela waktu perkuliahan.

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9. Bapak /Ibu guru SMKN 15 Bandung dan SMKN 11 Bandung yang telah membantu penulis melakukan penelitian dengan baik dan lancar sampai menyelesaikan skripsi.
10. Anak-anak siswa kelas X DKV I SMKN 15 Bandung yang telah bersedia beroartisipasi membantu penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang turut membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua amal kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca. Amiin.

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN  
MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
*DESIGN THINKING* SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-  
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh

Riski Dwi Indah Suprianto – [riskidwiindah@upi.edu](mailto:riskidwiindah@upi.edu)

1900159

**ABSTRAK**

Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk tenaga kerja saat ini meningkat pesat disertai dengan skill yang menunjang pun sangat diperlukan. Sehingga peran SMK sebagai sekolah pencetak siswa siap kerja harus memiliki standar kualitas pembelajaran yang baik. Kualitas pembelajaran yang baik yaitu dengan menerapkan pembelajaran 4C (*critical thinking and problem solving, communication, collabotarion, creativity*) yang secara aktif pembelajarannya berpusat pada siswa (student center), serta mengadaptasi perkembangan pembelajaran abad 21 berupa penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karna itu, tujuan dari penelitian ini untuk merancang media pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DDKV) berupa komik dengan menerapkan model *Problem-Based Learning* (PBL) guna meningkatkan kemampuan *Design Thinking* (DT) siswa sebagai salah satu solusi meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik. Metode penelitian adalah Kuantitatif dan pendekatan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) beserta desain penelitian *One group Pretest Posttest*. Temuan penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan DT siswa dengan menerapkan model PBL pada media pembelajaran DDKV berupa Komik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yaitu 49,00 (pretest) dan 86,66 (posttest). Selain itu, terdapat serangkaian hasil uji lainnya seperti hasil uji n-gain yang menunjukkan peningkatan yaitu sebesar 0,7259 termasuk kategori “Tinggi”. Untuk nilai rata-rata hasil tanggapan siswa terhadap media pembelajaran adalah 86,11% dengan kategori “Sangat Baik”.

**Kata kunci:** ADDIE, Model Problem Based Learning (PBL), Design Thinking, Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual, Komik digital

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *DESIGN THINKING* SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



**DESIGNING COMIC LEARNING MEDIA WITH PROBLEM-BASED  
LEARNING MODEL TO IMPROVE DESIGN THINKING OF SMK  
STUDENTS IN THE SUBJECT OF BASICS OF VISUAL COMMUNICATION  
DESIGN**

*By*

Riski Dwi Indah Suprianto – [riskidwiindah@upi.edu](mailto:riskidwiindah@upi.edu)

1900159

**ABSTRACT**

The need for Human Resources (HR) for today's workforce is increasing rapidly accompanied by supporting skills that are also very necessary. So that the role of SMK as a school for producing work-ready students must have good learning quality standards. Good learning quality is by applying 4C learning (critical thinking and problem solving, communication, collaboration, creativity) which is actively student-centered learning, and adapting 21st century learning developments in the form of using technology in learning. Therefore, the purpose of this study is to design learning media for the Basics of Visual Communication Design (DDKV) in the form of comics by applying the Problem-Based Learning (PBL) model to improve students' Design Thinking (DT) abilities as one solution to improve the quality of good learning. The research method is Quantitative and R&D (Research and Development) development approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) along with the One group Pretest Posttest research design. The findings of this study are an increase in students' DT skills by applying the PBL model to DDKV learning media in the form of Comics. The improvement can be seen from the average score of 49.00 (pretest) and 86.66 (posttest). In addition, there are a series of other test results such as the n-gain test results which show an increase of 0.7259 including the "High" category. For the average value of the results of student responses to learning media is 86.11% with the category "Very Good".

**Keywords:** ADDIE, Problem Based Learning (PBL) Model, Design Thinking, Basics of Visual Communication Design, Digital Comics.

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR RUMUS .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	5
1.3    Batasan Masalah.....	5
1.4    Tujuan Penelitian .....	5
1.5    Manfaat Penelitian .....	6
1.6    Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1    Peta Literatur.....	8
2.2    Media Pembelajaran.....	10
2.2.1.    Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2.    Manfaat Media Pembelajaran .....	11

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.3.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.3	Komik sebagai Media Pembelajaran.....	15
2.3.1.	Pengertian Komik.....	15
2.3.2.	Unsur – Unsur Komik .....	16
2.3.3.	Genre Cerita Komik .....	18
2.3.4.	Plot dalam Cerita Komik.....	21
2.3.5.	Kelebihan dan Kekurangan Komik.....	23
2.4	Problem Based Learning (PBL).....	24
2.4.1	Pengertian Problem Based Learning.....	24
2.4.2	Karakteristik Problem Based Learning .....	25
2.4.3	Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Learning (PBL) .....	27
2.5	Design Thinking.....	28
2.6	Desain Komunikasi Visual (DKV) .....	32
2.6.1.	Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	32
2.6.2.	Unsur-Unsur Pada Desain .....	33
2.6.3.	Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	35
2.6.4.	Sketsa dan Ilustrasi.....	36
2.7	Penelitian Terdahulu .....	38
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>		<b>44</b>
3.1	Metode Penelitian.....	44
3.2	Prosedur Penelitian.....	44
3.2.1	Tahap Analysis.....	45
3.2.2	Tahap <i>Design</i> .....	46
3.2.3	Tahap Development .....	48

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.4	Tahap Implementation .....	49
3.2.5	Tahap Evaluation .....	50
3.3	Populasi dan Sampel .....	50
3.4	Desain Penelitian.....	50
3.5	Instrumen Penelitian.....	51
3.5.1	Instrumen Studi Lapangan .....	51
3.5.2	Instrument Soal .....	52
3.5.3	Instrument Validasi Ahli Media.....	52
3.5.4	Instrumen Tanggapan Siswa .....	52
3.6	Tehnik Analisis Data.....	53
3.6.1	Analisis Data Instrument Soal.....	53
3.6.2	Analisis Data Validasi Ahli.....	57
3.6.3	Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	58
3.6.4	Analisis Hasil Angket Tanggapan Siswa .....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		63
4.1	Hasil Penelitian .....	63
4.1.1	Tahap Analisis.....	63
4.1.2	Tahap Design .....	75
4.1.3	Tahap Development .....	96
4.1.4	Tahap Implementation .....	98
4.1.5	Tahap Evaluasi .....	102
4.2	Pembahasan.....	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		110
5.1.	Kesimpulan .....	110

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA .....	113
LAMPIRAN.....	119

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur .....	8
Gambar 2. 2 Komik Digital (Akun Instagram @Jokowi).....	18
Gambar 2. 3 Macam-Macam Alur Plot pada Komik (Budi Nurmana, 2022).....	22
Gambar 2. 4 Tahapan Design Thinking (Taimur & Onuki, 2022).....	29
Gambar 2. 5 Tehnik Gambar Sketsa(Ambarwati, 2022).....	37
Gambar 2. 6 Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi (Ambarwati, 2022) .....	38
Gambar 3. 1 Model ADDIE (Allen, 2017) .....	44
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	45
Gambar 3. 3 Interval Kategori Hasil Validasi Ahli.....	58
Gambar 4. 1 Persentase Metode Pembelajaran yang Digunakan Saat Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual .....	68
Gambar 4. 2 Persentase Minat Belajar Siswa Saat Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.....	68
Gambar 4. 3 Persentase Kesulitan Pemahaman di Materi Konsep Dasar Sketsa dan Ilustrasi.....	69
Gambar 4. 4 Persentase Kesulitan Pemahaman Materi Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi.....	69
Gambar 4. 5 Persentase Kesulitan Mempraktekan Teknik dan Media Gambar Sketsa dan Ilustrasi .....	69
Gambar 4. 6 Persentase Kesulitan Mempraktekan Materi Studi Bentuk dan Warna Sketsa dan Ilustrasi.....	70
Gambar 4. 7 Persentase Kesulitan dalam Materi Menganalisis Sketsa sebagai Konsep Karya Desain Komunikasi Visual.....	70
Gambar 4. 8 Persentase Penggunaan Ponsel (Gawai) saat Pembelajaran Berlangsung .....	71
Gambar 4. 9 Persentase Terkait Kenyamanan Belajar Menggunakan Media Berbasis Digital.....	71

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 10 Persentase Ketertarikan Siswa Terhadap Materi Pembelajaran yang disajikan dalam Bentuk Gambar .....	71
Gambar 4. 11 Persentase Kenyamanan Siswa dalam Membaca Komik Berbasis Digital.....	72
Gambar 4. 12 Persentase Ketertarikan Siswa Media Pembelajaran diubah Dalam Bentuk Komik .....	72
Gambar 4. 15 Tampilan PDF Materi.....	75
Gambar 4. 13 Flowchart Media .....	80
Gambar 4. 14 Use Case Diagram Pengguna .....	81
Gambar 4. 16 Skala Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	38
Tabel 3. 1 One group Pretest and Posttest (Sugiyono, 2018).....	50
Tabel 3. 2 Klasifikasi Kriteria Validitas .....	54
Tabel 3. 3 Klasifikasi Uji Reliabilitas .....	55
Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	55
Tabel 3. 5 Klasifikasi Daya Pembeda .....	56
Tabel 3. 6 Klasifikasi Nilai Hasil Validasi .....	58
Tabel 3. 7 Klasifikasi Indeks Gain .....	61
Tabel 3. 8 Konversi Pernyataan ke Angka.....	61
Tabel 3. 9 Klasifikasi Nilai Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	62
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru .....	64
Tabel 4. 5 Klasifikasi Validitas Butir Soal .....	76
Tabel 4. 6 Klasifikasi Tingkat Kesukararan Butir Soal .....	77
Tabel 4. 7 Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	78
Tabel 4. 8 Hasil Keputusan Jumlah Butir Soal .....	78
Tabel 4. 9 Klasifikasi Soal Berdasarkan Indikator Design Thinking .....	78
Tabel 4. 2 Desain Antarmuka (UI) Media .....	81
Tabel 4. 3 Deskripsi Singkat Script Cerita Komik.....	88
Tabel 4. 4 Proses Penggambaran Komik .....	95
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Media.....	97
Tabel 4. 11 Proses Pembelajaran dengan Tahapan PBL.....	98
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas .....	103
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian N-gain .....	103
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Paired Sampel T Test.....	103
Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	104
Tabel 4. 16 Skala Tanggapan Siswa .....	106

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



**DAFTAR RUMUS**

Rumus 3. 1 Koefisien Korelasi Product Moment .....	53
Rumus 3. 2 Reliabilitas (KR-20).....	54
Rumus 3. 3 Tingkat Kesukaran.....	55
Rumus 3. 4 Daya Pembeda .....	56
Rumus 3. 5 Persentase Skor Kategori Data .....	57
Rumus 3. 6 Perhitungan Uji Homogenitas.....	59
Rumus 3. 7 F Hitung .....	59
Rumus 3. 8 Uji Gain .....	60
Rumus 3. 9 Persentase Kategori Data .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kuesioner Penelitian Siswa .....	120
Lampiran 2. Angket Wawancara Guru .....	123
Lampiran 3. Script Cerita Komik.....	128
Lampiran 4. Gambar Komik Digital .....	148
Lampiran 5. Modul Pembelajaran.....	155
Lampiran 6. Lembar Judgement Instrument Soal .....	221
Lampiran 7. Hasil Validasi Soal Oleh Siswa .....	321
Lampiran 8. Code Program Aplikasi "Tinytoon" .....	327
Lampiran 9. Lembar Judgement Instrument Media.....	334
Lampiran 10. Analisis Hasil LKPD Siswa.....	340
Lampiran 11. Hasil Pengujian Normalitas, N-Gain, Paired Sampel T-Test dan Homogenitas .....	353
Lampiran 12. Lembar Instrument Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Media.....	357

## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, M. (2017). Designing Online Asynchronous Information Literacy Instruction Using the ADDIE Model. In *Distributed Learning: Pedagogy and Technology in Online Information Literacy Instruction* (pp. 69–91). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-100598-9.00004-0>
- Ambarwati, M. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK kelas X Semester 1* (R. N. Permana & Meylina, Eds.; 1st ed.). Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan dan Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Desain-Komunikasi-VIsual-KLS-X-Sem-1.pdf>
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2021). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula* (I. Fibrianti & M. Amin, Eds.; Cetakan VI). Penerbit Nuansa Cendekia. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GauIEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dasar+dasar+keahlian+desain+komunikasi+visual&ots=-PFWcSJyvs&sig=uHrYWYB34RaM2En87dPqfwoxE1w&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GauIEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dasar+dasar+keahlian+desain+komunikasi+visual&ots=-PFWcSJyvs&sig=uHrYWYB34RaM2En87dPqfwoxE1w&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Ardyanto, F. (2021, February 28). *Jenis-Jenis Komik Dibedakan dari Bentuk Fisik dan Genre, Ini Penjelasan.* Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/hot/read/4494389/jenis-jenis-komik-dibedakan-dari-bentuk-fisik-dan-genre-ini-penjelasan>
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran* (1st ed.). PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada.
- Baptiste, Sue. (2003). *Problem-Based Learning: A self-directed journey*. Slack Inc. Belland.
- Barbieri, G., Sanchez-Londoño, D., Cattaneo, L., Fumagalli, L., & Romero, D. (2020). A case study for problem-based learning education in fault diagnosis assessment. *IFAC-PapersOnLine*, 53(3), 107–112. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2020.11.017>
- Basori, A., & Handriyotopo, H. (2022). Komik Webtoon “Yaa Bunayya” Sebagai Penyampaian Pesan Ketagwaan Remaja Muslim. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 3(2), 151–168. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v3i2.4637>

- Budi Nurmana, A. H. (2022a, July 1). *Cara Menentukan Genre Pada Komik dan Penjelasannya*. Stekom.Ac.Id. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Cara-menentukan-Genre-Pada-Komik-dan-Penjelasannya/5657903fd720fb8d158249acf83e40222b952048>
- Budi Nurmana, A. H. (2022b, July 5). *Menyusun STORYLINE Dari Skrip Cerita Komik Yang Telah FIX*. Stekom.Ac.Id. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/menyusun-STORYLINE-dari-skrip-cerita-KOMIK-yang-telah-FIX/78b9cb0a723622c061820de0cbe5c2fb3b2d780d>
- Calavia, M. B., Blanco, T., Casas, R., & Dieste, B. (2023). Making design thinking for education sustainable: Training preservice teachers to address practice challenges. *Thinking Skills and Creativity*, 47. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101199>
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarakan Konten dan Keterampilan Berfikir* (6th ed.). Indeks.
- Fernando, A., Putu, D., Tentrem, A., Benedict, E., Simarmata, J., Zulfikar, M., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Joanda, F., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba, Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Firmadani, F. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Gary R, M., Steven M, R., Jerrold E, K., & Howard, K. (2011). *Designing Effective Instruction (6th Edition)* (L. Pearlman, Ed.; 6th ed.). John Wiley & Sons. <https://books.google.com.tj/books?id=yglbaCIN3KMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Glen, R., Suci, C., Baughn, C. C., & Anson, R. (2015). Teaching design thinking in business schools. *International Journal of Management Education*, 13(2), 182–192. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.05.001>
- Goldman, S., Kabayadondo, Z., Royalty, A., Carroll, M. P., & Roth, B. (2014). Student teams in search of design thinking. In *Design Thinking Research: Building Innovation Eco-Systems* (pp. 11–34). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-01303-9\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-01303-9_2)
- Grots, A., & Creuznacher, I. (2016). Design Thinking: Process or culture?: A method for organizational change. In *Design Thinking for Innovation: Research and*

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Practice* (pp. 183–191). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-26100-3\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-26100-3_13)
- kemdikbud. (2020, May). *CP & ATP - Dasar Dasar Desain Komunikasi Visual Fase E*. Guru.Kemdikbud.Go.Id. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/dasar-dasar-desain-komunikasi-visual/>
- kemdikbud. (2021). *Tantangan dan Terobosan Pendidikan di Era Digitalisasi*. Ditpsd.Kemdikbud.Go.Id. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/tantangan-dan-terobosan-pendidikan-di-era-digitalisasi>
- Knirk, F., & Gustafson, K. (2005). *Instructional Technology a Systematic Approach to Education*. Hlt Rinehart and Winston.
- Levine, M. (2012). *Teach your children well: Parenting for authentic success*. Haper Collins.
- Mediawati, E. (2011). PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN MELALUI MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI MAHASISWA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1).
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Nabunome, D., Arifin, & Hastuti, S. (2018). PENGGUNAAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAN MINAT MEMBACA BAGI ANAK TUNAGRAHITA RINGAN SISWA KELAS XI DI SLB PEMBINA KUPANG. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 16–22.
- Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Nurchurifiani, E., & Zulianti, H. (2021). Use of Problem-Based Digital Comics in the Era of Disruption as an Increasing Effort Critical Thinking Skills and Learning Achievement. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i1.5>
- Nurul Utami, S. (2023, January 21). *Unsur Cerita dalam Komik*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/21/170000769/unsur-cerita-dalam-komik?page=all>
- Ohly, S., Plückthun, L., & Kissel, D. (2017). Developing students' creative self-efficacy based on design-thinking: Evaluation of an elective university course.

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Psychology Learning and Teaching*, 16(1), 125–132.  
<https://doi.org/10.1177/1475725716681714>
- Panke, S. (2019). Design Thinking in Education: Perspectives, Opportunities and Challenges. In *Open Education Studies* (Vol. 1, Issue 1, pp. 281–306). De Gruyter Open Ltd. <https://doi.org/10.1515/edu-2019-0022>
- Pasha Cinthia, A. (2019). *6 Jenis Media Pembelajaran Sederhana, Bisa Bantu Siswa Agar Tidak Bosan*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3921556/6-jenis-media-pembelajaran-sederhana-bisa-bantu-siswa-agar-tidak-bosan>
- Pramesti Vidya Bhakti Eva, R., Syarif Sumantri, M., & Negeri Jakarta, U. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN ABAD 21: KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Murni Winarsih. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto, Ed.; 1st ed.). CV ANDI OFFSET. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar\\_Desain\\_Komunikasi\\_Visual\\_dalam/yQwVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_dalam/yQwVEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Qothrunnada, K. (2021, December 6). *Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya* Baca artikel detikedu, "Gambar Ilustrasi: Pengertian, Fungsi, dan Jenis-jenisnya. DetikEdu.Com. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5841848/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenisnya>
- Rachmijati, C. (2020). *ANALYSIS THE USE OF INSTRUCTIONAL MEDIA ON TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNER AT ELEMENTARY SCHOOL IN BANDUNG*. 3(4). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/>
- Rasagama, I. G. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GETARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWAPOLITEKNIK. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 91–101.
- Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348. <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Rhinow, A., & Meinel, C. (2012). *Transforming Constructivist Learning into Action: Design Thinking in education Social Media Analytics View project Cloud Computing Resource Management using Machine Learning View project*. <https://www.researchgate.net/publication/332343908>

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rifka Sitoresmi, A. (2021, October 18). *Plot Adalah Jalan Cerita dalam Sastra, Phami Pengertian dan Jenis-Jenisnya*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/hot/read/4687189/plot-adalah-jalan-cerita-dalam-sastra-pahami-pengertian-dan-jenis-jenisnya>
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2020). Developing Digital Comics as Character Learning Media for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 47. <https://doi.org/10.17977/um048v26i2p47-53>
- Sadiman, A. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem Based Learning. *Ilmiah DIDAKTIKA*, 14(1).
- Saniyah, A. (n.d.). *KELOMPOK PENGGEMAR MANGA ONLINE (ONLINE MANGA FANDOM) Studi Tentang Kelompok Penggemar Manga Online di Kalangan Remaja Kota Surabaya dari Perspektif Cultural Studies*. <http://indomanga.com>,
- Savery, J.R. and Duffy, T. M. (1995). Problem-based Learning: An Instructional Model and its Constructivist Framework. *Interdiscip*, 35(5), 31–38.
- Sega Gumelar, M. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D (Vol. 1)*. An1image.
- Shofiyah, N., Fitria, D., & Wulandari, E. (2018). MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MELATIH SCIENTIFIC REASONING SISWA. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33–38. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Taheri, M., Unterholzer, T., Hölzle, K., & Meinel, C. (2016). *An educational perspective on design thinking learning outcomes*. [www.ispim.org](http://www.ispim.org).
- Taimur, S., & Onuki, M. (2022). Design thinking as digital transformative pedagogy in higher sustainability education: Cases from Japan and Germany. *International Journal of Educational Research*, 114. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.101994>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times* (1st ed.). Jossey-Bass. <https://www.wiley.com/en-us/21st+Century+Skills%3A+Learning+for+Life+in+Our+Times-p-9780470553916>

Riski Dwi Indah S, 2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DENGAN MODEL PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Technoscienza*, 2(1), 44–52.
- Usman, B., & Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Ciputat Pers.
- Valentim, N. M. C., Silva, W., & Conte, T. (2017). The students' perspectives on applying design thinking for the design of mobile applications. *Proceedings - 2017 IEEE/ACM 39th International Conference on Software Engineering: Software Engineering and Education Track, ICSE-SEET 2017*, 77–86. <https://doi.org/10.1109/ICSE-SEET.2017.10>
- Vebrianto, R., & Osman, K. (2011). The effect of multiple media instruction in improving students' science process skill and achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 346–350. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.099>
- Williams, J. (2021, September 15). *12 Best Drawing Software and Apps for Manga and Illustration*. Eagle.Cool. <https://en.eagle.cool/blog/post/12-best-drawing-software-and-apps-for-manga-and-illustration>
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Group.