

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai rancang bangun media pembelajaran Komik dengan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan *Design Thinking* Siswa SMK Pada mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Proses desain dilalui oleh beberapa tahapan diantaranya terdapat tahapan perancangan pembelajaran yang meliputi penyusunan materi, penyusunan modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dilengkapi soal dengan model problem-based learning (PBL) dan indikator Design Thinking (DT), penyusunan instrumen soal berupa Pilihan Ganda (PG) terbagi ke dalam soal pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengukur peningkatan DT. Selanjutnya tahapan perancangan media pembelajaran yang meliputi perancangan flowchart, use case diagram, desain antarmuka aplikasi yang terdiri dari 3 menu utama yaitu menu modul, komik dan soal. Lalu, perancangan storyboard komik yang meliputi penyusunan script cerita yang dimulai dari pembangunan judul, karakter, watak dan alur. Menghasilkan 5 komik terdiri dari 1 prolog dan 4 chapter, disetiap chapter ceritanya menerapkan model PBL dan indikator DT. Setelah itu, beralih ke penggambaran komik yang terbagi ke beberapan proses yaitu sketsa dan finalisasi penggambaran berupa pewarnaan dan pemberian efek pada gambar. Proses pengembangan komik digital berbasis aplikasi dibuat menggunakan software website Kodular yang khusus untuk android. Modul, komik dan soal akan dimasukkan ke dalam aplikasi sehingga dapat memudahkan siswa mengakses hanya dalam one application. Kemudian aplikasi yang selesai dibuat di uji validasi oleh ahli media guna mengukur kelayakan media untuk digunakan selama penelitian. Dari kedua dosen sebagai ahli media yang menilai memberikan rata-rata penilaian sebesar 90,33% dengan kriteria “Sangat Baik”.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik dengan model PBL terhadap kemampuan design thinking siswa pada materi sketsa dan ilustrasi, dapat dilihat dari perhitungan N-gain dari data pretest dan posttest. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata pretest sebesar 49 dan nilai rata-rata post-test sebesar 86,6 sehingga nilai rata-rata gain yang dihitung yaitu diperoleh hasil 0,72 yang termasuk ke dalam kriteria “Tinggi”, dengan begitu membuktikan bahwa pemberian treatment kepada siswa menggunakan media pembelajaran komik mempengaruhi peningkatan hasil belajar terutama dalam kemampuan design thinking.
3. Mengenai penilaian siswa terhadap media pembelajaran komik berbasis aplikasi dengan model PBL, peneliti membuatnya kedalam penilaian angket yang diklasifikasikan menggunakan rating scale. Setelah dianalisis dan dihitung, memperoleh hasil keseluruhan rata-rata persentase sebanyak 86,11% atau 155,53 point dari skor ideal 180 point yang termasuk kategori “Sangat baik”. Nilai tersebut terdiri dari beberapa aspek yakni aspek penilaian komik memperoleh 87,5% atau 157,5 point, yang termasuk kategori “Sangat baik”. Sedangkan penilaian aplikasi memperoleh 84,44% atau 152 point yang termasuk ke dalam kategori “Sangat baik”.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat saran yang mampu menjadi bahan evaluasi serta perbaikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dimaksud, antara lain sebagai berikut:

1. Pada penelitian selanjutnya, disarankan untuk dapat mengembangkan penelitian menggunakan media komik digital selain mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DDKV) untuk meningkatkan DT siswa. Dengan tujuan bahwa DT dan media komik digital dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan secara general tidak ketergantungan dari mata pelajaran yang digunakan.

2. Pada penelitian selanjutnya, bagi peneliti agar lebih memperjelas penyampaian materi dengan indikator DT pada komik digital sehingga peningkatan kemampuan DT siswa akan jauh lebih baik atau sempurna.
3. Pada penelitian selanjutnya, bagi peneliti didalam pembuatan instrumen soal agar menambahkan soal essay berupa studi kasus dikarenakan jauh lebih efektif melihat kemampuan design thinking siswa.