

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan prosedur penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan media pembelajaran berbasis konten edukatif, dilakukan penyusunan materi terlebih dahulu yang meliputi penyusunan modul ajar dan penyusunan instrumen soal. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan gambaran terkait konten apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dibangun. Beberapa hal yang diikutsertakan sebagai konten dalam media pembelajaran di antaranya adalah Capaian Pembelajaran (CP) yang didukung dari Tujuan Pembelajaran pada materi Pemrograman Berorientasi Objek bagi siswa SMK Fase E (Kelas X), juga tidak terlepas dari komponen atau tahapan pada *design thinking*. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis konten edukatif didasarkan pada model ADDIE. Pada tahapan dalam perancangannya, menghasilkan *storyline* untuk konten edukatif dan *flowchart* serta *wireframe* untuk *website* yang dibangun. Konten edukatif yang telah dirancang dan dibuat, kemudian di-embed melalui *website* yang telah dibangun. Sebanyak 18 konten edukatif berhasil dipublikasikan melalui platform Instagram. Serta, kedelapan belas konten tersebut ditampilkan melalui *website* berdasarkan alur tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Pada pembuatannya, media pembelajaran disisipkan alur berpikir *design thinking* secara implisit dan dinyatakan secara langsung kepada siswa terkait prosesnya dalam tahapan *design thinking*. *Website* yang dibangun menggunakan CMS (*Content Management System*) bernama WordPress. Pada penggunaan WordPress ini tidak lepas dari penggunaan beberapa *plugin* untuk memudahkan pengorganisasian konten dalam pembuatannya. Penggunaan WordPress ditujukan untuk mengedepankan efisiensi pembangunan “jembatan” yang dipakai siswa sebagai akses ke konten edukatif. Sebab, fokus dalam penelitian ini terdapat pada penyediaan konten edukatifnya. Sedangkan untuk

Hanum Salsabilla, 2024

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KONTEN EDUKATIF
PADA MATERI PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK BAGI SISWA SMK
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING**

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

pembuatan konten edukatifnya sendiri, diedit menggunakan aplikasi CapCut karena dalam penggunaannya, adaptif dan fleksibel. Kedua media tersebut, antara konten edukatif dan *website* dibuat berdasarkan *grand design*. Agar dalam proses pembuatannya memiliki *guide line* terkait penyeragaman dalam komponen-komponen desain sebagai bentuk *branding* dalam penyediannya. Dalam proses penilaian media oleh ahli, secara keseluruhan mendapatkan poin 90 persen diambil dari rata-rata aspek yang dinilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa media telah tervalidasi dengan sangat baik oleh ahli yang bersangkutan.

2. Dalam hal peningkatan *design thinking*, dilihat dari studi pendahuluan yang memberikan data nilai awal siswa terkait materi dengan basis pemrograman. Kemudian data tersebut dikategorikan berdasarkan perhitungan kuartil sehingga membagi siswa kepada Kelas Atas, Kelas Tengah, dan Kelas Bawah. Pembagian kelas tersebut lantas disandingkan dengan nilai hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diperoleh dengan memperhatikan kode masing-masing siswa agar bersesuaian. Setelah dilakukan perhitungan nilai N-Gain, didapatkan nilai rata-rata 0,560 pada Kelas Atas, yang berarti dengan adanya *treatment* yang dilakukan memberikan peningkatan sebesar 0,560 pada proses berkemampuan *design thinking* siswa. Rata-rata nilai 0,505 pada Kelas Tengah, yang berarti dengan adanya *treatment* yang dilakukan memberikan peningkatan sebesar 0,505 pada proses berkemampuan *design thinking* siswa. Serta memperoleh rata-rata nilai 0,303 pada Kelas Bawah, yang berarti dengan adanya *treatment* yang dilakukan memberikan peningkatan sebesar 0.303 pada proses berkemampuan *design thinking* siswa. Nilai N-Gain pada ketiga kelas tersebut memberikan rata-rata dengan kategori “Sedang” untuk meningkatkan kemampuan *design thinking* pada siswa. Selain itu, runtutan data nilai N-Gain pada masing-masing siswa dianalisis menggunakan uji hipotesis Kruskal Wallis yang menghasilkan signifikansi asimtotot $<,001$ atau kurang dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *design thinking* pada siswa.
3. Dalam pengambilan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis konten edukatif, digunakan Rubrik Multimedia 2004 Student Checklist.

Penganalisisan hasil tanggapan siswa terhadap media memperoleh rata-rata nilai

Hanum Salsabilla, 2024

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KONTEN EDUKATIF
PADA MATERI PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK BAGI SISWA SMK
UNTUK MENINGKATKAN DESIGN THINKING**

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

96,59 persen diambil dari keseluruhan aspek yang disajikan dalam rubrik sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, terdapat beberapa saran sebagai bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Untuk penelitian selanjutnya, pembuatan *website* sebagai “jembatan” pengaksesan konten edukatif, sebaiknya diuji terlebih dahulu pengaksesan secara serentak. Semaksimalnya diuji oleh sejumlah kelas penelitian. Sebab, pada tahap implementasi di pertemuan awal, terdapat satu sampai tiga siswa yang perlu menunggu respons *server* dari *website*-nya terlebih dahulu. Hal tersebut bukan lah hal yang besar, tetapi tetap perlu diperhatikan. Bukan hal yang besar karena siswa dapat mengaksesnya secara bersamaan dengan teman yang lainnya karena model pembelajaran yang digunakan adalah PBL; dilakukan secara berkelompok.
2. Untuk penelitian selanjutnya, sarana pengaksesan siswa dalam proses berkemampuan *design thinking* dapat dikembangkan lagi menggunakan fitur yang berbeda dari penelitian ini. Namun, pada prosesnya, tetap memperhatikan pada tahapan-tahapan *design thinking*.
3. Penelitian dilakukan belum secara utuh mengonfirmasi tumbuh kembang *design thinking* dengan mengandalkan instrumen yang tervalidasi. Maka baiknya, ada penelitian yang dikhususkan untuk mengembangkan instrumen pengukuran *design thinking*.
4. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan penggunaan materi yang berbeda. Sehingga dapat ditinjau peningkatan *design thinking* menggunakan media pembelajaran berbasis konten edukatif di bidang yang lainnya.