

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka simpulan penelitian ini disajikan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa XI DPIB SMKN 2 Ciamis setelah penerapan metode pembelajaran berbasis *zine*. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 56,72 pada saat *pretest* menjadi 78,91 pada saat *posttest*.
2. Media pembelajaran *zine* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Rencana Anggaran Biaya (RAB). Hasil Uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* (Sig. = 0,000). Tingkat efektivitasnya berada pada kategori "Sedang" menurut uji N-Gain (skor 0,51) dan memberikan dampak atau pengaruh pada kategori "Tinggi" menurut uji Effect Size (skor $d = 1,11$).
3. Siswa menunjukkan persepsi dan keterlibatan yang positif terhadap proses pembelajaran berbasis *zine*. Hal ini dibuktikan dengan capaian skor kuesioner sebesar 73.1% dari skor ideal, di mana hasil analisis menunjukkan semua indikator persepsi siswa secara konsisten berada pada kategori "Sedang". Secara lebih rinci, siswa melaporkan bahwa proses pembuatan *zine* mempermudah pemahaman materi, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta mendorong keterlibatan aktif dan kreatif. Selain itu, proses ini juga memberikan dampak afektif yang kuat, seperti tumbuhnya rasa bangga dan peningkatan kepercayaan diri dalam belajar.

5.2 Implikasi

Didasarkan pada temuan dan pembahasan dalam penelitian ini, implikasi atau dampak langsung yang terjadi diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *zine* dalam mata pelajaran Rencana Anggaran Biaya (RAB) terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, sehingga guru disarankan mengadopsi pendekatan serupa dalam pembelajaran berbasis proyek dan visual.
2. Peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui media *zine* menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kreatif dapat menumbuhkan minat serta tanggung jawab siswa terhadap materi yang dipelajari.
3. Media *zine* yang mudah dibuat dan murah dapat menjadi solusi efektif dalam pengembangan media ajar di SMK, khususnya untuk mata pelajaran kejuruan yang memerlukan visualisasi teknis seperti RAB.
4. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan untuk mengembangkan pelatihan guru dalam inovasi media pembelajaran kontekstual sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.
5. Keberadaan profil belajar siswa yang beragam, di mana sebagian siswa menunjukkan kemampuan visual kreatif yang tinggi dalam pembuatan *zine* meskipun skor tes kognitifnya tidak optimal, mengimplikasikan bahwa penilaian pembelajaran harus bersifat multi dimensi. Penilaian yang hanya berfokus pada tes tulis berpotensi mengabaikan spektrum kompetensi siswa yang lain, seperti kecerdasan spasial visual, sehingga diperlukan pendekatan penilaian yang lebih holistik.

5.3 Saran

Untuk Penelitian Selanjutnya

1. Desain kuasi-eksperimen atau eksperimen murni dengan kelompok kontrol dapat memberikan kesimpulan yang lebih meyakinkan.
2. Pendekatan kualitatif, seperti wawancara atau observasi, bisa memperkaya pemahaman tentang pengalaman dan motivasi siswa saat membuat Zine.
3. Meneliti Zine dalam format digital atau pada mata pelajaran teknis lain di SMK dapat membuka perspektif baru.
4. Dampak jangka panjang Zine terhadap retensi materi, minat belajar, kreativitas, dan kolaborasi juga layak untuk dieksplorasi.
5. Variasi pemahaman antar siswa bisa ditelusuri lebih dalam agar strategi pembelajaran berbasis Zine menjadi lebih adaptif.
6. Instrumen evaluasi yang lebih tajam akan membantu menggambarkan pemahaman dan kemampuan siswa secara lebih akurat.

Untuk Praktik Lapangan (Guru dan SMK Negeri 2 Ciamis)

1. Zine dapat menjadi media pembelajaran rutin, terutama untuk materi teknis yang cenderung sulit dipahami.
2. Pelatihan bagi guru akan memperluas wawasan sekaligus memperkaya praktik pembelajaran berbasis Zine.
3. Integrasi Zine ke dalam pembelajaran berbasis proyek sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.
4. Fasilitas berupa bahan kreatif, perangkat lunak desain, dan ruang kolaboratif akan mendukung proses berkarya siswa.
5. Karya Zine siswa dapat didokumentasikan dan dipamerkan sebagai portofolio maupun sumber belajar tambahan.
6. Diskusi dan peer review antar siswa akan memperkuat pemahaman sekaligus menumbuhkan kerja sama.