

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini memaparkan simpulan, implikasi serta rekomendasi berdasarkan data hasil penelitian mengenai pengaruh media komik digital interaktif terhadap perilaku antikorupsi peserta didik dalam pembelajaran IPS.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMPN 45 Bandung pada kelas VIII, ditemukan perbedaan perilaku antikorupsi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Peneliti mengambil beberapa kesimpulan dalam penelitian mengenai pengaruh komik digital interaktif terhadap perilaku antikorupsi peserta didik dalam pembelajaran IPS, yakni:

5.1.1 Simpulan Umum

Secara umum, kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah memberikan gambaran perilaku antikorupsi peserta didik kelas VIII, khususnya peserta didik kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital interaktif dan peserta didik kelas VIII-D sebagai kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran. Media pembelajaran komik digital interaktif yang digunakan di kelas eksperimen dan media video pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol dapat memberikan pengaruh pada perilaku antikorupsi peserta didik. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen dengan perilaku antikorupsi peserta didik di kelas kontrol, yakni peningkatan perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan perilaku antikorupsi peserta didik di kelas kontrol.

5.1.2 Simpulan Khusus

Secara khusus, peneliti mengambil keputusan sebagai berikut:

1. Penggunaan media komik digital interaktif sebagai media pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 45 Bandung memberikan pengaruh terhadap perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen (VIII-B). Hal ini berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen. Nilai *pre-test* peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media komik digital interaktif menunjukkan

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

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

nilai rata-rata sebesar 89,9. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik digital interaktif, hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 99,2, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,3. Peningkatan perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen terjadi karena dalam komim digital interaktif berisikan konten mengenai perilaku antikorupsi yang biasa terjadi di lingkungan sekolah.

2. Penggunaan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 45 Bandung memberikan pengaruh terhadap perilaku antikorupsi peserta didik di kelas kontrol (VIII-D). Hal ini berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol. Nilai *pre-test* peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media komik digital interaktif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,5. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media video pembelajaran, hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 94,1, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 4,6. Peningkatan perilaku antikorupsi peserta didik di kelas kontrol tidak semaksimal dengan peningkatan perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan peneliti melalui teknik *independent sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* versi 25, diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik digital interaktif di kelas eksperimen dengan media video pembelajaran di kelas kontrol terhadap perilaku antikorupsi peserta didik dalam pembelajaran IPS.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital interaktif dapat meningkatkan perilaku antikorupsi peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale bahwa penggunaan media visual dalam bentuk gambar dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman non verbalistik serta memberikan pengalaman baru yang berkaitan perilaku antikorupsi.

5.2.2 Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil temuan mengenai pengaruh media pembelajaran komik digital interaktif terhadap perilaku antikorupsi peserta didik yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memberikan implikasi penelitian yakni hasil penelitian ini yakni penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital interaktif dalam pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan pendidikan antikorupsi memiliki pengaruh pada perilaku antikorupsi peserta didik. Maka, penggunaan media pembelajaran komik digital interaktif dalam pembelajaran IPS dapat dijadikan alternatif solusi dalam upaya preventif yang dimulai dari kelas khususnya dalam pembelajaran IPS untuk memberantas korupsi.

5.3 Rekomendasi

Peneliti memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya yakni sebagai berikut:

1. Sekolah

Rekomendasi peneliti bagi pihak sekolah yakni untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, tidak hanya dalam pelajaran IPS namun juga pada seluruh mata pelajaran lainnya. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi guru berupa sosialisasi ataupun pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Sekolah juga dapat memberikan sarana dan prasarana sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk lebih menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Guru

Rekomendasi peneliti bagi guru yakni guru dapat lebih mengeksplorasi dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi, dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi seperti penggunaan media komik digital interaktif.

3. Peneliti Selanjutnya

Rekomendasi peneliti bagi peneliti selanjutnya adalah penelitian mengenai penggunaan media komik digital interaktif diharapkan dapat

menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran.