

BAB VI

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada pembahasan Bab VI ini akan dikemukakan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang dirumuskan dari deskripsi hasil penelitian dan pembahasan Bab IV dan V. Berikut penjelasan simpulan, implikasi dan rekomendasi sebagai berikut.

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa kesimpulan dapat dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

6.1.1. Simpulan Umum

Secara umum bahwa siswa dan guru terhadap aspek *civic disposition* masih rendah, terutama dalam hal tanggung jawab moral, kemandirian, disiplin, kesopanan, dan toleransi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan minimnya integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran PKn, khususnya di SMP wilayah Kota dan Kabupaten Magelang. Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkan media *e-comic* berbasis budaya Magelang yang dirancang secara sistematis dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). E-komik ini memuat cerita kontekstual yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal seperti gotong royong, kejujuran, rendah hati, dan toleransi, serta disebarluaskan melalui *platform* Instagram agar relevan dengan karakteristik generasi milenial. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn. Selain memperkuat *civic disposition*, *e-comic* juga mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, sekaligus memperkuat identitas nasional dan pelestarian budaya lokal dalam konteks kebinekaan.

6.1.2. Simpulan Khusus

Selain simpulan umum, penelitian ini juga menghasilkan simpulan khusus sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Adapun kesimpulan khusus tersebut.

1. *Civic disposition* siswa masih perlu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Pembelajaran PKn belum sepenuhnya mengintegrasikan nilai budaya lokal, padahal penting untuk membentuk karakter kewarganegaraan dan melestarikan tradisi. Terbatasnya media yang relevan menjadi kendala dalam membangun keterlibatan siswa. Oleh karena itu, *e-comic* berbasis budaya Magelang menjadi solusi tepat dan mendesak karena efektif menyampaikan nilai-nilai kewarganegaraan secara visual, menarik, dan mendorong kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua.
2. Model konseptual media *e-comic* berbasis budaya Magelang untuk memperkuat *civic disposition* siswa melalui narasi dan visualisasi yang kontekstual. Media ini dirancang untuk platform digital seperti Instagram agar materi Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika disajikan secara menarik, fleksibel, dan mudah diakses. Sintaks model meliputi: (1) Identifikasi nilai budaya lokal; (2) Perancangan narasi berbasis karakter; (3) Visualisasi dalam format *e-comic* interaktif; (4) Publikasi di media sosial; dan (5) Refleksi serta evaluasi keterlibatan siswa. Uji terbatas dan uji luas menunjukkan media ini efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan dengan hasil yang signifikan.
3. Media *e-comic* berbasis budaya Magelang melalui Instagram terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai *civic disposition*. Cerita bernuansa lokal dan visual interaktif mampu menyampaikan materi Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika secara kontekstual dan menarik. Hasil uji menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator *tanggung jawab moral, disiplin, kesopanan, dan toleransi*.

Namun, indikator *kemandirian* masih berada pada kategori sedang dan perlu ditindaklanjuti melalui penguatan konten dan strategi pembelajaran reflektif. Ini menegaskan pentingnya pengembangan lanjutan agar seluruh aspek *civic disposition* tercapai secara optimal.

6.2. Implikasi

Berdasarkan deskripsi hasil simpulan umum dan khusus yang telah diuraikan, maka penelitian ini menghasilkan berbagai implikasi diantaranya sebagai berikut.

6.2.1. Implikasi Teoretis

1. Penelitian ini mendukung teori belajar konstruktivisme dan siberetik dengan menunjukkan bahwa *e-comic* berbasis budaya Magelang memperkuat pembelajaran kewarganegaraan. Dalam konstruktivisme, siswa aktif membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi sosial, sementara *e-comic* membantu mereka menginternalisasi nilai *civic disposition* seperti tanggung jawab, disiplin, dan toleransi. Dari perspektif siberetik, *e-comic* berperan sebagai sistem pembelajaran interaktif yang memungkinkan umpan balik terus-menerus antara siswa dan materi, sehingga nilai-nilai budaya lokal dapat diserap secara dinamis untuk membentuk moralitas, tanggung jawab, dan identitas siswa sebagai warga negara yang baik dalam konteks digital.
2. Relevansi dengan teori pembelajaran berbasis budaya, *e-comic* berbasis budaya Magelang mendukung teori pembelajaran berbasis budaya dengan menekankan pentingnya konteks lokal dalam proses belajar. Integrasi nilai-nilai budaya memperkaya pengalaman siswa, memperkuat *civic disposition*, serta membentuk sikap kewarganegaraan yang mendalam dan keterikatan dengan masyarakat.
3. Penguatan teori *Civic Disposition* dalam PKn, memperkaya pemahaman tentang *civic disposition* dalam pendidikan kewarganegaraan dengan menekankan karakter, sikap, dan perilaku warga negara yang bertanggung jawab. *E-comic* berbasis budaya lokal tidak hanya mengajarkan teori *civics*

tetapi juga membantu siswa menginternalisasi nilai budaya serta mengamalkan nilai-nilai tanggung jawab moral dan toleransi dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Penguatan teori teknologi informasi dan komunikasi terlihat dalam penggunaan *e-comic* berbasis budaya masyarakat yang memperkaya pendekatan pembelajaran berbasis nilai. Media digital ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa menginternalisasi *civic disposition*, membentuk karakter, dan memahami nilai-nilai sosial secara lebih mendalam.

6.2.2. Implikasi Praktis

1. Penerapan *e-comic* sebagai media pembelajaran, secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang memperkaya pengalaman belajar PKn dengan mengintegrasikan nilai-nilai lokal seperti gotong royong, rendah hati, kejujuran, dan toleransi. Media ini membantu siswa memahami dan menginternalisasi *civic disposition* melalui cerita visual yang menarik.
2. Meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa, *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Format yang interaktif dan menyajikan konteks budaya lokal membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan mendorong diskusi lebih dalam mengenai nilai-nilai *civic disposition*. Hal ini juga berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih tertarik pada materi yang diajarkan.
3. Pengembangan karakter kewarganegaraan melalui nilai lokal, *e-comic* ini tidak hanya mengajarkan konsep kewarganegaraan secara teori, tetapi juga menghubungkannya dengan nilai-nilai budaya lokal yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Melalui cerita yang disajikan, siswa dapat melihat contoh nyata bagaimana nilai-nilai seperti kerjasama, saling

menghargai, dan menghormati perbedaan diterapkan dalam komunitas. Ini membantu siswa dalam membangun *civic disposition* yang kuat dan bertanggung jawab.

4. Pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran berbasis budaya, Penerapan *e-comic* berbasis budaya juga memberikan kontribusi pada pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Menggabungkan teknologi dengan nilai-nilai lokal dalam pembelajaran membuat materi lebih mudah diakses dan lebih menarik bagi siswa. Ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal, sekaligus memperkuat *civic disposition* siswa dalam konteks yang lebih modern.

6.2.3. Evaluasi dan Pengembangan Lanjutan

Keterbatasan dan kelemahan penelitian, penelitian ini terbatas pada sampel siswa SMP di Magelang, sehingga hasilnya mungkin tidak mewakili konteks yang lebih luas. Efektivitas *e-comic* bergantung pada ketersediaan perangkat dan akses internet siswa, yang bisa menjadi kendala dalam penerapannya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menguji dampak jangka panjang *e-comic* terhadap *civic disposition* dan integrasinya dengan metode pembelajaran lain. Hasil penelitian ini juga mengimplikasikan pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam penerapan *e-comic* berbasis budaya Magelang untuk menguatkan *civic disposition* siswa. Oleh karena itu, guru dan pengembang media pembelajaran perlu melakukan evaluasi terhadap efektivitas *e-comic* ini dalam setiap tahapan pembelajaran. Pengembangan lanjutan dari media ini, seperti penambahan interaktivitas atau variasi cerita, dapat lebih mengoptimalkan dampaknya terhadap *civic disposition* siswa.

6.3. Rekomendasi

Berdasarkan rekomendasi dan implikasi yang telah diuraikan sebelumnya, berikut akan disampaikan beberapa rekomendasi hasil penelitian ini.

6.3.1 Bagi Siswa

1. Media pembelajaran ini dapat menguatkan *civic disposition* meliputi, tanggung jawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan dan toleransi. Maka disarankan menggunakan media pembelajaran ini karena *civic disposition* diperlukan oleh siswa.
2. Media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat Magelang perlu dilakukan karena memuat proses nilai-nilai budaya masyarakat Magelang meliputi gotong royong, toleransi, rendah hati dan kejujuran diperlukan untuk menguatkan *civic disposition* siswa
3. Media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya Magelang secara positif menguatkan *civic disposition* siswa dengan menanamkan nilai kewarganegaraan seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab moral. Selain itu, media ini juga memperkenalkan budaya, memperkuat identitas nasional, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, mendukung pembentukan karakter kewarganegaraan yang baik.
4. Media pembelajaran *e-comic* menyediakan fasilitas yang mendukung penguatan *civic disposition* dan nilai budaya masyarakat Magelang, sehingga siswa dapat mengembangkan karakter kewarganegaraan dan memahami budaya local dengan lebih baik.

6.3.2 Bagi Guru

1. Guru diharapkan untuk memanfaatkan media *e-comic* berbasis budaya Magelang dalam proses pembelajaran PKn untuk memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan seperti gotong royong, toleransi, dan kerjasama kepada siswa dengan cara yang menarik dan relevan.
2. Guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan konteks budaya lokal agar siswa lebih mudah mengaitkan nilai-nilai yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. *e-comic* dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa memahami dan menghargai kearifan lokal Magelang.

3. Guru disarankan untuk mengintegrasikan aktivitas interaktif menggunakan *e-comic*, seperti diskusi kelompok atau tugas kolaboratif, agar siswa lebih aktif terlibat dalam memahami dan mempraktikkan nilai-nilai *civic disposition*.
4. Guru dapat memanfaatkan model *Project-Based Learning (PBL)* dengan *e-komik* untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan tanggung jawab sosial siswa, yang akan mendukung penguatan *civic disposition*.
5. Guru perlu menyediakan evaluasi yang mengarahkan siswa untuk merefleksikan pemahaman dan penerapan nilai-nilai *civic disposition* dalam kehidupan mereka, misalnya melalui tugas atau kuis berbasis *e-comic* yang menilai pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kewarganegaraan.
6. Guru diharapkan untuk memanfaatkan media *e-comic* berbasis budaya Magelang dalam proses pembelajaran PKn untuk memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan seperti gotong royong, toleransi, dan kerjasama kepada siswa dengan cara yang menarik dan relevan
7. Guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan konteks budaya lokal siswa lebih mudah mengaitkan nilai-nilai yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. *E-comic* dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa memahami dan menghargai kearifan local Magelang.
8. Guru disarankan untuk mengintegrasikan aktivitas interaktif menggunakan *e-comic*, seperti diskusi kelompok atau tugas kolaboratif, agar siswa lebih aktif terlibat dalam memahami dan mempraktikkan nilai-nilai *civic disposition*.
9. Guru dapat memanfaatkan model *Project-Based Learning (PBL)* dengan *e-comic* untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan tanggung jawab sosial.
10. Guru perlu menyediakan evaluasi yang mengarahkan siswa untuk merefleksikan pemahaman dan penerapan nilai-nilai *civic disposition* dalam kehidupan mereka, misalnya melalui tugas atau kuis berbasis *e-comic* yang menilai pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kewarganegaraan.

6.3.3 Bagi Institusi Pendidikan

1. Perlu menyediakan pelatihan kepada guru agar mereka dapat mengintegrasikan *e-comic* berbasis budaya Magelang secara efektif dalam pembelajaran PKn. Pelatihan ini akan membantu guru memahami cara memanfaatkan media tersebut untuk mengajarkan nilai-nilai kewarganegaraan dan budaya lokal.
2. Perlu mengembangkan kurikulum yang lebih mengakomodasi budaya lokal, seperti budaya Magelang, dalam materi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggandeng pengembang media pembelajaran untuk menciptakan sumber daya yang relevan dan efektif dalam menguatkan *civic disposition* siswa.
3. Perlu memastikan adanya infrastruktur teknologi yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti *e-comic*. Penyediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai akan memungkinkan siswa untuk mengakses dan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran secara optimal.

6.3.4 Bagi Departemen

1. Penelitian ini memberikan kontribusi kajian praktis dalam melakukan inovasi media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran PKn di lingkup persekolahan serta mendukung kebijakan pemerintah dalam mengembangkan penguatan *civic disposition* siswa kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
2. Penelitian ini akan memberikan sumbangsih dalam penguatan keilmuan pendidikan kewarganegaraan pada domain kurikuler dan aktivitas sosialkultural.

6.3.5 Bagi Penelitian Selanjutnya

1. Perlu adanya media pembelajaran *e-comic* khususnya pada lingkup tingkat sekolah dasar dan sekolah atas bahkan sampai perguruan tinggi.

- b. Diperlukan kolaborasi penelitian antara ahli lingkungan, sosial budaya, politik hukum, dan ekonomi untuk memperkuat kerangka kajian penelitian media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat sebagai core research.
- c. Diperlukan pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis budaya masyarakat dalam bentuk aplikasi *Tik Tok* dan *website* untuk mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan. Terutama dengan inovasi dan teknologi terbaru mengikuti perkembangan zaman siswa.
- d. Terdapat beberapa kelemahan dari media pembelajaran e-komik berbasis budaya masyarakat Magelang sehingga dapat menjadi bahan evaluasi penelitian selanjutnya.

Rumusan Dalil Hasil Penelitian

Berdasarkan pada simpulan penelitian, selanjutnya peneliti merumuskan dalil-dalil penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran media *e-comic* berbasis budaya masyarakat dapat meningkatkan karakter kewarganegaraan. Media e-komik yang mengintegrasikan budaya lokal memberikan penguatan *civic disposition* mendalam bagi siswa tentang nilai-nilai tanggungjawab moral, disiplin, mandiri, kesopanan dan toleransi.
2. Pendekatan pembelajaran interaktif melalui *e-comic* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan format yang menarik dan interaktif, *e-comic* berbasis budaya masyarakat dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan meningkatkan kualitas sikap terhadap *civic disposition*.