

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Pemahaman terhadap makna demokrasi merupakan bagian penting dalam Pendidikan Pancasila karena dapat membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara secara utuh. Beberapa strategi pengajaran mutakhir yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman. Salah satu contoh inovasi tersebut adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Berdasarkan hasil penelitian peserta didik kelas XI, diketahui bahwa nilai tes awal siswa pada materi tentang makna demokrasi sebelum menggunakan media komik digital tergolong rendah. Namun, hasil tes akhir menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman setelah perlakuan dengan media komik digital. Dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media komik digital, peningkatan tersebut lebih kecil.

Khusus untuk uji t berpasangan, terlihat bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari data penelitian yang diolah menggunakan aplikasi SPSS kurang dari 0,05. Temuan ini memperlihatkan komik digital memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman siswa tentang makna demokrasi.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa komik digital memiliki dampak yang positif dalam membantu siswa kelas XI lebih memahami makna demokrasi. Media ini dapat berfungsi sebagai pengganti yang kreatif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih efisien, menghibur, dan relevan.

5.1.2 Simpulan Khusus

Berikut ini merupakan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan pada Bab 4 tentang Pengaruh Media Komik Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI terhadap Makna Demokrasi (Studi Kuasi Eksperimen di SMAN 12 Bandung):

1. Terdapat perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah tes pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital. Hasil tes menunjukkan bahwa siswa kini memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang materi mengenai makna demokrasi. Hal ini menunjukkan penggunaan komik digital dapat meningkatkan daya ingat dan membantu siswa memahami makna demokrasi dengan cara yang lebih menarik dan relevan.
2. Terdapat perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah tes pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis. Hal ini menandakan bahwa media konvensional tetap memberikan kontribusi dalam membantu siswa memahami materi, namun efektivitasnya terbatas sehingga proses pembelajaran kurang optimal dalam merangsang pemahaman siswa secara menyeluruh.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian pemahaman antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran berlangsung. Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital menunjukkan capaian rata-rata nilai tes akhir yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Perbedaan skor ini mengindikasikan bahwa penerapan media komik digital secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran biasa menggunakan buku teks dan papan tulis.
4. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi makna demokrasi. Media komik digital terbukti mampu menyajikan materi pelajaran dengan lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh siswa. Kehadiran unsur visual yang dipadukan dengan narasi membuat informasi lebih mudah diingat, sehingga membantu meningkatkan hasil belajar secara nyata. Media komik digital dapat dijadikan alternatif media ajar yang efektif, khususnya dalam

menyampaikan materi Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap kurang menarik.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi teoritis yang signifikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti makna demokrasi. Beberapa implikasi teoritis yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970), temuan penelitian ini menegaskan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan materi ajar. Media komik digital memberikan ruang eksplorasi yang memungkinkan peserta didik mengonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui alur cerita dan visualisasi yang relevan dengan konteks demokrasi.
2. Berdasarkan prinsip kognitivisme yang dijelaskan oleh Bruner (1960), di mana informasi yang disajikan dalam struktur logis dan sistematis membantu siswa mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya. Komik digital dengan narasi terstruktur memberikan jembatan antara skemata lama siswa dengan konsep-konsep demokrasi yang dipelajari.
3. Berdasarkan teori *Multimedia Learning* oleh Mayer (2001), penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi teks dan gambar secara simultan memberikan efek positif terhadap pemrosesan informasi. Media komik digital yang dirancang sesuai prinsip *multimedia*, *contiguity*, dan *personalization* terbukti mampu mengurangi beban kognitif peserta didik dan meningkatkan efektivitas penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.
4. Berdasarkan pendekatan *critical pedagogy* dari Paulo Freire (1970), yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai proses pemberdayaan. Media

komik digital tidak hanya menyampaikan materi demokrasi, tetapi juga mengajak siswa berpikir kritis terhadap isu sosial yang direpresentasikan dalam cerita, mendorong kesadaran kritis serta partisipasi aktif sebagai warga negara.

5. Berdasarkan sudut pandang literasi media kritis, hasil penelitian ini mendukung pentingnya penguatan kemampuan siswa dalam menafsirkan serta menganalisis konten media secara reflektif. Menurut Kellner dan Share (2007), literasi media kritis memungkinkan peserta didik memahami ideologi di balik representasi media. Komik digital menjadi sarana pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran kritis terhadap nilai-nilai demokrasi melalui media visual yang komunikatif.
6. Berdasarkan teori sosiokultural yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), bahwa proses belajar lebih efektif terjadi dalam interaksi sosial dan budaya. Komik digital menyajikan konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga memfasilitasi pemahaman konsep demokrasi secara kontekstual melalui diskusi dan kolaborasi di kelas

5.2.2 Implikasi Praktis

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diperoleh, terdapat sejumlah implikasi praktis yang dapat menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran di lingkungan sekolah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila:

1. Dari segi pembelajaran di kelas, penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media komik digital secara nyata dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya dalam memahami materi yang bersifat abstrak seperti makna demokrasi. Media komik digital berhasil menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif yang menarik, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan isi materi dengan situasi kehidupan nyata. Hal ini menjadi alternatif yang relevan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.
2. Dari segi perbandingan media Pembelajaran, hasil penelitian

Hani Fauziah, 2025

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATERI MAKNA DEMOKRASI

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

menunjukkan bahwa walaupun media konvensional seperti buku dan papan tulis masih memberikan kontribusi terhadap pemahaman materi, efektivitasnya tidak setinggi media komik digital. Peningkatan hasil belajar di kelas kontrol tetap terjadi, namun cenderung lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Temuan ini menjadi indikator bahwa media pembelajaran tradisional perlu disesuaikan dengan kebutuhan zaman agar mampu memenuhi tantangan pembelajaran abad ke-21, yang lebih menuntut partisipasi aktif serta penyajian materi secara visual dan kontekstual.

3. Dari segi peran guru dalam pembelajaran, penelitian ini memberikan implikasi penting bahwa guru perlu meningkatkan kompetensinya dalam pemanfaatan media berbasis teknologi. Komik digital dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang tidak monoton dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Guru juga dapat memanfaatkan media ini sebagai sarana untuk menjelaskan konsep-konsep nilai secara konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan.
4. Dari segi penerapan kurikulum, hasil penelitian mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mengusung prinsip pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Media komik digital mendukung pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam memahami materi. Selain itu, media ini juga dapat menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih menyenangkan sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka.
5. Dari segi penguatan pendidikan karakter, media komik digital juga memiliki relevansi dalam mendukung pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), terutama pada tema Suara Demokrasi maupun Kewarganegaraan Global. Pengemasan materi demokrasi dalam bentuk cerita visual dapat membantu guru menanamkan nilai-nilai kebangsaan, membangun rasa empati, meningkatkan partisipasi aktif

siswa, serta menumbuhkan sikap kritis terhadap permasalahan sosial di sekitarnya.

6. Dari segi pengembangan kebijakan sekolah, hasil penelitian ini memberikan arahan bahwa pihak sekolah dapat mengadopsi media komik digital sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah dapat mendukung ketersediaan infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan kepada guru dalam pembuatan media interaktif, serta menyusun kebijakan pembelajaran yang lebih fleksibel, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.
7. Dari segi kebijakan pendidikan secara lebih luas, penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh pengambil kebijakan pendidikan untuk mendorong adopsi media pembelajaran digital di satuan pendidikan formal. Penguatan penggunaan media berbasis visual seperti komik digital dapat menjadi bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang bersifat nilai dan konseptual seperti demokrasi, agar dapat tersampaikan secara lebih efektif dan menyenangkan.

5.3 Saran

5.3.1 Pengambilan Kebijakan

1. Bagi Dinas Pendidikan

Bagi Dinas Pendidikan, penting untuk merancang program penguatan kompetensi guru melalui pelatihan dan workshop literasi digital secara berkelanjutan. Program ini dapat difokuskan pada peningkatan keterampilan guru dalam mendesain, mengembangkan, serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis visual-naratif seperti komik digital. Dengan demikian, guru memiliki kesiapan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

2. Bagi Sekolah, khususnya Kepala Sekolah dan Tim Pengembang Kurikulum

Bagi sekolah, disarankan untuk memberikan ruang kebebasan bagi guru dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran kreatif. Sekolah dapat mendukung pengembangan tersebut dengan mengalokasikan anggaran

husus untuk pengadaan perangkat teknologi, memperluas akses internet, serta menyediakan sarana pendukung yang memadai agar integrasi media digital dapat berjalan optimal.

3. Bagi Pengelola Kurikulum

Bagi Pengelola Kurikulum, baik di tingkat sekolah maupun dinas, disarankan untuk melakukan evaluasi dan pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan kurikulum perlu diarahkan agar responsif terhadap perkembangan zaman, mengutamakan pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta menanamkan nilai-nilai karakter kebangsaan.

4. Bagi Lembaga Penyusun Kebijakan Pendidikan

Bagi Lembaga Penyusun Kebijakan Pendidikan, seperti kementerian terkait, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menyusun regulasi tentang penggunaan media pembelajaran digital secara nasional. Penyusunan regulasi ini diharapkan tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga menyentuh aspek penguatan literasi digital peserta didik, pemerataan akses teknologi antar sekolah, serta peningkatan kualitas pembelajaran dalam rangka menyiapkan generasi bangsa yang adaptif, kreatif, dan demokratis.

5.3.2 Penggunaan Kebijakan

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan, diharapkan dapat mengambil peran aktif dalam mendorong integrasi media pembelajaran berbasis digital, seperti komik digital, khususnya pada pembelajaran materi konseptual seperti Pendidikan Pancasila. Sekolah disarankan untuk menyediakan sarana prasarana pendukung, termasuk perangkat teknologi dan akses internet, serta mengalokasikan waktu khusus bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Kebijakan internal sekolah hendaknya diarahkan untuk memberikan ruang inovasi bagi guru dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi.

Hani Fauziah, 2025

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATERI MAKNA DEMOKRASI

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

2. Bagi Guru

Guru berperan tidak hanya terbatas sebagai fasilitator pembelajaran, melainkan juga sebagai agen perubahan yang inovatif. Guru diharapkan dapat secara aktif mengeksplorasi berbagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, termasuk penggunaan komik digital. Dengan menerapkan media yang bersifat visual-naratif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu mengaitkan materi abstrak dengan situasi konkret yang dekat dengan keseharian siswa.

Bagi Guru, juga disarankan untuk memiliki pemahaman yang lebih mendalam terkait karakteristik peserta didik di kelasnya, termasuk preferensi gaya belajar yang dominan. Mengingat mayoritas generasi Z cenderung menyukai media visual dan pembelajaran interaktif, guru diharapkan dapat menyesuaikan media ajar dengan kebutuhan tersebut. Penggunaan media seperti komik digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan atensi dan retensi peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media komik digital secara optimal. Peserta didik tidak hanya diajak membaca isi materi, tetapi juga didorong untuk mengembangkan kemampuan literasi visual dan berpikir reflektif. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari, meningkatkan kesadaran kritis, serta memperdalam pemahaman terhadap nilai-nilai demokrasi secara lebih kontekstual.

5.3.3 Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti selanjutnya disarankan dilakukan dengan perencanaan yang lebih baik dan durasi yang lebih lama mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian ini.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media komik

Hani Fauziah, 2025

PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATERI MAKNA DEMOKRASI

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

digital yang lebih interaktif serta mengeksplorasi variabel lain, seperti motivasi atau minat belajar, guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

3. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menggali dimensi afektif dan partisipatif peserta didik yang belum tercakup dalam studi ini. Aspek-aspek seperti sikap terhadap demokrasi, keterlibatan siswa dalam diskusi, serta kemampuan mengekspresikan pendapat secara terbuka merupakan bagian penting dari pendidikan demokrasi. Hal tersebut dapat ditelusuri melalui pendekatan kualitatif, seperti wawancara terbuka, refleksi siswa, atau analisis tematik terhadap tanggapan non-kuantitatif. Dengan menggabungkan pendekatan campuran (*mixed methods*), hasil penelitian ke depan akan lebih holistik dan relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan karakter dan nilai-nilai kebhinekaan.