

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini dipaparkan simpulan, yang akan menyajikan uraian singkat mengenai hasil pembahasan penelitian dalam bentuk rekonseptualisasi peneliti, sedangkan implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan sejumlah temuan penelitian yang dihasilkan dan merujuk kepada hipotesis penelitian yang diajukan, maka secara umum kesimpulan penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa penerapan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter gotong royong siswa SMP. Keunggulan penggunaan media animasi berbasis nilai dalam kelas eksperimen memperhatikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakter peserta didik, waktu, ketersediaan peralatan, biaya yang dikeluarkan, karakteristik media dan mutu teknis. Penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn sesuai dengan fungsi mata pelajaran PPKn yaitu sebagai wahana bagi siswa untuk menumbuhkembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan tidak langsung untuk penguasaan kompetensi yang merepresentasikan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya.

5.1.2 Simpulan Khusus

Merujuk pada kesimpulan umum yang telah diajukan, maka secara khusus kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

- a. Terdapat respon positif siswa dalam penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn pada kelas eksperimen. Respon baik tersebut didasarkan atas berbagai tanggapan dan pemahaman siswa dalam melaksanakan tahap-tahap pembelajaran dan pembuatan media animasi berbasis nilai. Hal ini berarti bahwa penggunaan media animasi berbasis nilai memberikan dampak bagi siswa berupa motivasi belajar, pemahaman konsep, keterampilan serta timbulnya rasa senang dalam pembelajaran PPKn.
- b. Terdapat perbedaan pengetahuan (*moral knowing*) gotong royong siswa antara kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dengan kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn. Hal ini berarti bahwa perbedaan pengetahuan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang menekankan pada pemahaman pengetahuan gotong royong materi pembelajaran melalui media animasi yang disajikan dan yang dibuat oleh siswa.
- c. Terdapat perbedaan sikap (*moral feeling*) gotong royong siswa antara kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dengan kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn. Hal ini berarti bahwa perbedaan sikap antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang menampilkan gambaran agar siswa memiliki empati dan keyakinan untuk bersikap gotong royong.
- d. Terdapat perbedaan perilaku (*moral action*) gotong royong siswa antara kelas yang menggunakan media animasi berbasis nilai dengan kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn. Hal ini berarti bahwa perbedaan perilaku antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berperilaku gotong royong dengan cara bekerja kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Dieta Ayu Lestary, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG
ROYONG SISWA SMP**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- e. Penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguatan karakter gotong royong siswa SMP. Hal ini dapat terlihat dari hasil belajar siswa dari aspek pengetahuan, sikap dan perilaku di kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Kesimpulan penelitian memberikan implikasi baik secara teoritis maupun praktis khususnya dalam pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai keilmuan dan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada tingkat SMP. Implikasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap suasana pembelajaran yang tercipta. Untuk mata pelajaran PPKn pada Bab Bekerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan penggunaan media animasi berbasis nilai pada kelas eksperimen mendapatkan respon yang baik dari siswa. Hal ini mengandung implikasi agar selanjutnya pihak sekolah dapat menggunakan media animasi tersebut pada materi lainnya sehingga siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran di kelas.
2. Penggunaan media animasi berbasis nilai memberikan pemahaman pengetahuan yang lebih baik. Pemahaman pengetahuan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Siswa dengan pemahaman pengetahuan yang tinggi tentunya mempunyai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa dengan pemahaman pengetahuan yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran audio visual seperti media animasi yang menarik sesuai dengan abad 21.
3. Sikap gotong royong siswa didasarkan pada perasaan dan keyakinan untuk bekerjasama. Penggunaan media animasi berbasis nilai berpengaruh terhadap sikap gotong royong siswa. Siswa yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran PPKn memiliki sikap yang lebih tinggi dari kelas yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini mengandung implikasi agar

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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

selanjutnya pihak sekolah dapat menggunakan media animasi berbasis nilai untuk menggali perasaan dan keyakinan siswa untuk bersikap lebih baik.

4. Perilaku gotong royong siswa merupakan tindakan seseorang untuk mencoba terlibat dalam gotong royong. Penggunaan media animasi berbasis nilai berpengaruh terhadap perilaku gotong royong siswa. Siswa yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran PPKn memiliki perilaku yang lebih tinggi dari kelas yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional. Diharapkan selanjutnya pihak sekolah dapat menggunakan media animasi berbasis nilai untuk mewujudkan perilaku gotong royong siswa karena dengan menggunakan media animasi berbasis nilai siswa dapat menyelesaikan tugasnya bergotong royong secara kelompok.
5. Penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap karakter gotong royong siswa. Siswa yang menggunakan media animasi dalam pembelajarannya memiliki karakter gotong royong yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak menggunakan media animasi. Hal ini mengandung implikasi agar selanjutnya pihak sekolah dapat menggunakan media animasi tersebut untuk menguatkan karakter siswa yang tidak hanya karakter gotong royong tetapi karakter lainnya juga.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian di atas, maka peneliti mengajukan rekomendasi kepada beberapa pihak terkait sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa
Perlu partisipasi aktif siswa dalam hal kepedulian pengetahuan, sikap dan perilaku yang hendaknya dilakukan secara berkelanjutan agar memungkinkan siswa dapat mengambil pengalaman belajar dalam konteks realita kehidupan siswa.
- b. Bagi Guru
Perlu keterampilan guru dalam memberikan pemahaman yang efektif melalui penyajian materi berdasarkan

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

kebutuhan karakteristik siswa dan tuntutan perkembangan zaman dimana perlunya penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Perlu keberlanjutan penggunaan media animasi berbasis nilai disekolah sehingga sekolah tidak hanya menggunakan media pembelajaran hanya berupa buku paket tetapi perlu tambahan media lain yang berbasis teknologi.

d. Bagi Institusi

Universitas Pendidikan Indonesia dan Departemen Pendidikan Kewarganegaraan hendaknya menjadi wadah pengembangan media pembelajaran di sekolah sesuai kebijakan pemerintah tentang kurikulum 2013 yang merepresentasikan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa dapat dilakukan secara kualitatif dengan wawancara mendalam serta mencari faktor lain yang menjadi kendala atau hambatan pada penggunaan media animasi berbasis nilai dalam pembelajaran sehingga selanjutnya dapat mengembangkan media animasi berbasis nilai yang lebih efektif.

Dieta Ayu Lestary, 2018

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS NILAI DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP PENGUATAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA SMP

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