

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan disajikan simpulan, baik simpulan umum maupun simpulan khusus, implikasi penelitian, serta rekomendasi berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis, dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa taraf minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran akan meningkat seiring dengan kreativitas guru untuk merancang media sebagai sarana dalam menyajikan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, peneliti juga dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dan media *PowerPoint* sebagai media pembanding dalam penelitian ini, di mana keduanya memiliki komponen-komponen visual dapat memberikan dampak positif terhadap kondisi minat peserta didik dalam proses pembelajaran IPS. Di samping itu, berdasarkan hasil analisa data angket respon peserta didik terhadap penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon*, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* mendapat penerimaan positif dari peserta didik serta dianggap sebagai media yang berdasarkan aspek penggunaan dan representasi isi memiliki relevansi dengan karakteristik peserta didik di era digital hari ini sebagai *digital native learners*.

5.1.2 Simpulan Khusus

Berdasarkan pada analisis data dengan menggunakan berbagai uji statistik yang telah diuraikan pada bab 4, maka peneliti menarik simpulan khusus sebagai berikut:

1. Berdasar pada pengujian hipotesis, diperoleh kesimpulan yang memperlihatkan adanya perbedaan pada hasil angket pengukuran awal dan hasil angket pengukuran akhir minat belajar peserta didik kelas eksperimen

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

dengan menggunakan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat terlihat pada hasil analisis uji hipotesis 1 melalui analisis statistik non parametrik, yakni uji *wilcoxon* yang dimaksudkan guna mengungkap ada tidaknya perbedaan skor rerata pada dua sampel yang saling berpasangan. Hasil pengujian ini memperlihatkan taraf signikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Perbedaan hasil data angket praperlakuan dan pascaperlakuan cenderung menunjukkan adanya peningkatan pada skor rerata keduanya. Sehingga dari hasil ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dapat mempertahankan bahkan membantu menaikkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS. Hasil pengujian statistik ini juga selaras dengan pemerolehan data angket respon siswa yang menunjukkan adanya penerimaan positif terhadap media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* sebagai media pembelajaran IPS. Artinya, variasi rancangan perangkat ajar yang dalam hal ini adalah media pembelajaran cukup berperan untuk mengondisikan kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Berdasar pada pengujian hipotesis, diperoleh kesimpulan yang menunjukkan perbedaan pada hasil angket pengukuran awal dan hasil angket pengukuran akhir minat belajar peserta didik kelas kontrol yang menerapkan media *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat pada hasil analisis uji hipotesis 2 dengan menggunakan teknik *paired sample t test* yang menghasilkan taraf signikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Perbedaan hasil data angket praperlakuan dan pascaperlakuan cenderung menunjukkan adanya peningkatan pada skor rerata keduanya. Sehingga berdasarkan temuan ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dapat membantu menaikkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.
3. Berdasar pada pengujian hipotesis, diperoleh kesimpulan yang mengindikasikan tidak adanya perbedaan pada hasil angket pengukuran akhir minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang

Tasya Mutiara Budiyo, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

menggunakan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*. Hal ini dapat terlihat pada hasil analisis uji hipotesis 3 dengan menggunakan teknik *independent sample t test*, yakni pengujian statistik parametrik yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata pada dua sampel bebas atau tidak saling berpasangan. Hasil pengujian ini menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,751, yang berarti taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil ini tidak terlepas dari pemilihan jenis media pembelajaran yang diterapkan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses perlakuan penelitian ini adalah media digital berbasis *platform LINE Webtoon* yang digunakan pada kelas eksperimen, dan media *PowerPoint* yang digunakan sebagai media pembandingan pada kelas kontrol, di mana kedua media tersebut dapat dikategorikan sebagai jenis media visual yang mengedepankan aspek gambar, ilustrasi, dan pemilihan warna. Artinya, kondisi minat belajar peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama menjadi lebih terdorong jika guru menyajikan materi pembelajaran melalui media yang secara visual lebih beragam dan tidak monoton.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, peneliti memberikan implikasi penelitian yang mengungkap bahwa penggunaan perangkat ajar khususnya media pembelajaran dapat menjadi suatu upaya untuk menjaga atau bahkan meningkatkan kualitas diri peserta didik, baik berdasarkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dalam pembelajaran IPS memiliki potensi untuk mendukung peningkatan minat belajar peserta didik karena materi pembelajaran tidak hanya disajikan dalam bentuk uraian teks hitam saja, akan tetapi dilengkapi dengan unsur visual yang kuat berupa gambar dan penggunaan warna yang beragam, sehingga media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dapat

menjadi suatu preferensi media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPS.

5.3 Rekomendasi

Berlandaskan hasil penelitian beserta uraian pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, maka dapat disampaikan sejumlah rekomendasi yang ditujukan pada pihak-pihak sebagai berikut:

5.3.1 Instansi Pemerintah

Instansi pemerintah, yang dalam hal ini khususnya instansi pada ranah pendidikan sebagai pengambil kebijakan memiliki peran penting dan strategis untuk dapat mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, instansi pemerintah dapat menyediakan forum *training* bagi para praktisi pendidikan mengenai rancangan perangkat pembelajaran berbasis media digital, di mana guru dan praktisi pendidikan lainnya dapat saling bertukar ide mengenai rancangan perangkat pembelajaran khususnya media belajar berbasis digital yang variatif dan relevan dengan kondisi peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berperan setidaknya dalam mempertahankan atau bahkan membantu meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

5.3.2 Guru dan Sekolah

Penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* tidak hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, tetapi dapat menjadi opsi media dalam proses pembelajaran pada bidang studi lainnya. Hal ini tidak lain sebagai upaya untuk menambah variasi perangkat pembelajaran khususnya media agar materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik, variatif, dan kreatif. Namun di samping itu, terdapat hal yang perlu diperhatikan oleh guru selaku fasilitator dalam proses pembelajaran, di mana tidak hanya sampai pada pemanfaatan media pembelajaran yang variatif saja, akan tetapi diperlukan pula pemilihan model atau metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik dapat tetap tercapai.

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)

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

5.3.3 Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti lainnya untuk melakukan kajian sejenis namun dalam cakupan yang lebih mendalam mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, di mana penggunaan media digital menjadi sesuatu yang sangat relevan dengan kondisi pendidikan hari ini yang sebagian besar dilakukan secara jarak jauh berbasis dalam jaringan. Kajian mengenai penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dalam penelitian ini hanya mencakup kepada minat belajar peserta didik. Oleh karenanya, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian secara holistik dengan menyentuh pada ranah yang lebih luas seperti peningkatan pada aspek kognitif dan psikomotor peserta didik agar dapat melengkapi hasil penelitian ini.