

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Dimasa pandemi *covid-19* semua sektor mengalami dampak salah satunya dalam pendidikan dimana aktivitas belajar yang mulanya dilaksanakan bertatap muka menjadi secara online atau daring. Pembelajaran daring yang dilaksanakan disekolah mengalami permasalahan seperti menurunnya hasil belajar siswa, kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Maka untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media komik edukasi. Maka bersumber pada tes yang diberikan guru kepada siswa yang berbentuk soal pilihan ganda serta pengamatan peneliti sepanjang penelitian mengenai hasil belajar menghasilkan data yang membuktikan adanya kenaikan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya.

Pada siklus I, II dan III, peneliti menilai hasil belajar siswa dalam menerapkan media komik edukasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, peneliti membagikan soal pilihan ganda yang didalamnya memuat materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila. Dari hasil tes yang diberikan oleh guru kepada siswa setelah melalui 3 siklus skor yang didapat oleh siswa mengalami peningkatan pada *civic knowledge* dan dengan menggunakan komik edukasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, menyimpulkan materi, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah dan mencari solusi.

Secara umum penerapan media komik edukasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat meningkatkan *civic knowledge* siswa karena melalui penggunaan media komik edukasi dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk menerima pesan mengenai materi Hak dan Kewajiban asasi manusia sehingga siswa dapat menguasai materi, mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih atraktif, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka. Tidak hanya itu pula, untuk guru

penggunaan media komik edukasi ini menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk membangkitkan kembali semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Efektifnya media komik edukasi ini dapat meningkatkan *civic knowledge* siswa di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka yang mengalami perubahan kearah yang lebih baik.

5.1.2 Simpulan Khusus

Tidak hanya simpulan secara umum yang dijelaskan diatas, ada pula simpulan khusus dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran PKn melalui Media Komik Edukasi dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka pada tindakan siklus I, II dan III dilakukan dengan komunikasi terlebih dahulu dengan guru mitra untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum darurat *covid-19*. Perencanaan lainnya dengan menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa dan menyiapkan media komik edukasi disesuaikan dengan materi dengan dibimbing langsung oleh guru mitra serta peneliti membuat format lembar observasi seperti lembar pelaksanaan pembelajaran siswa dan guru, kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan media komik edukasi, lembar *civic knowledge*, lembar wawancara, lembar angket berisi respon siswa terhadap media komik edukasi yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang dikaji sehingga mendapatkan hasil penelitian yang maksimal serta membuat tes mengenai materi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila.
2. Implementasi Pembelajaran PKn melalui Media Komik Edukasi pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka dilaksanakan dalam 3 siklus. Proses pembelajaran pada pelaksanaan disetiap siklusnya terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup pembelajaran. Dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan dari mulai siklus I sampai siklus III, pada siklus I pelaksanaan

Nisa Amalia Rahmawati, 2022

PENGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN CIVIC KNOWLEDGE PADA PESERTA DIDIK (PENELITIAN TINDAKAN KELAS XI IPS 2 SMAN 1 CICALENGKA)

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

guru dalam pembelajaran PKn mendapatkan skor dalam persentase 65.44% dikategorikan “Baik”, pada siklus II total skor dalam persentase 87.5% dikategorikan “Sangat Baik” dan siklus III total skor dalam persentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan aktivitas belajar siswa pun mengalami peningkatan dari siklus I sampai pada siklus III. Pada siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn mendapat total skor persentase sebesar 58% dan dikategorikan “Baik”, pada siklus II total skor persentase sebesar 81.25% dikategorikan “Sangat Baik” dan siklus III total skor persentase sebesar 87% dikategorikan “Sangat Baik”. Selain terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran, peningkatan lainnya dilihat dari kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan media komik edukasi, kemampuan guru dalam menggunakan media komik edukasi pada siklus I dikategorikan “Baik” dengan persentase sebesar 70%, pada siklus II dikategorikan “Sangat Baik” dengan persentase 90% dan pada siklus III dikategorikan “Sangat Baik” dengan persentase 90% sedangkan kemampuan siswa dalam menggunakan media komik edukasi pada siklus I dikategorikan “Baik” dengan persentase sebesar 60%, siklus II mendapatkan skor persentase sebesar 85% kategori “Sangat Baik” dan siklus III mendapatkan skor persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Baik. Selain dari hasil pengamatan terhadap pelaksanaan dan kemampuan guru serta siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan media komik edukasi, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa mengenai penggunaan media komik edukasi menghasilkan bahwa penggunaan media komik edukasi dalam pembelajaran PKn membuat siswa lebih mudah memahami materi, materi yang disampaikan lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media *power point*, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih atraktif dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa yang didukung dengan respon siswa dari hasil angket dimana pada siklus I, siklus II dan siklus III respon siswa terhadap media komik edukasi mendapatkan skor persentase sebesar 80% 85% 90% dengan dikategorikan “Sangat Baik”.

3. Pembelajaran PKn menggunakan media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka dapat dilihat dari hasil belajar siswa disetiap siklusnya mengalami kenaikan. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 44%, siklus II ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65% dan pada siklus III ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 94% dan peningkatan hasil belajar siswa tidak lihat dari tugas saja tetapi dari hasil observasi yang dilakukan dimana pengamatan ini dilihat dari kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi, aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, memecahkan masalah, dan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan, dari hasil pengamatan tersebut menghasil data pada siklus I rata-rata dari indikator *civic knowledge* sebesar 34%, siklus II rata-rata keseluruhannya sebesar 48% dan pada siklus III mengalami peningkatan dimana rata-rata keseluruhan dari indikator *civic knowledge* sebesar 76%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik edukasi dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan *civic knowledge* siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka sangat signifikan.
4. Kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan media komik edukasi dalam pembelajaran PKn di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka yaitu kurangnya komunikasi peneliti dengan guru mitra dan sekolah baik terhadap pembuatan media komik edukasi maupun jadwal pelaksanaan pembelajaran, alokasi waktu yang kurang, dan kurang tegasnya peneliti kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hambatan juga banyak terjadi pada siklus I dimana peneliti masih kesulitan dalam menerapkan media komik edukasi, kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti pembelajaran, peneliti kesulitan dalam menstimulus siswa untuk aktif dalam pembelajaran, alokasi waktu yang singkat dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan pada siklus II dan III peneliti kurang mengefisiensikan waktu sehingga menabrak waktu pembelajaran lain, masih adanya siswa yang terlambat dalam mengikuti pembelajaran. Hambatan dalam membuat komik edukasi adalah terbatasnya menggunakan aplikasi dalam membuat komik edukasi sehingga belum bisa

memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat komik secara bersama-sama dan keterbatasan itu juga membuat hasil komik edukasi kurang terlalu menonjolkan *action* dari komik tersebut. Adapun upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi kendala yang terjadi dalam penerapan media komik edukasi dalam pembelajaran PKn yaitu peneliti harus membuat rencana yang lebih matang baik dalam merencanakan pembelajaran maupun dalam pembuatan komik edukasi, peneliti mampu mengalokasikan waktu dengan baik, meningkatkan komunikasi baik dengan pihak sekolah, guru maupun siswa, dapat menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran serta peneliti mampu memberikan motivasi dan menstimulus siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

5.2 Implikasi

- 5.2.1** Perencanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan memakai media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka akan lebih baik bila perencanaannya dipersiapkan lebih matang dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, waktu pelaksanaan pembelajaran dan pemilihan materi pembelajaran serta merencanakan pembuatan media komik edukasi.
- 5.2.2** Implementasi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan media komik edukasi dalam meningkatkan *civic knowledge* pada peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka seharusnya dilaksanakan dengan memberikan langkah-langkah dalam menggunakan media komik edukasi sebab penggunaan media komik edukasi merupakan hal baru bagi siswa.
- 5.2.3** Penggunaan media komik edukasi dalam pembelajaran PKn apabila dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh dapat meningkatkan *civic knowledge* peserta didik khususnya bagi kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cicalengka, nilai tersebut akan lebih baik meningkat apabila penerapan media komik edukasi dilaksanakan secara maksimal.

5.2.4 Hambatan yang dialami dalam mempraktikkan media komik edukasi dalam pembelajaran PKn dialami oleh peneliti, guru serta siswa. Hambatan yang didapatkan sepatutnya bisa diprediksi oleh guru sebelum mempraktikkan suatu media dan upaya untuk menanggulangi hambatan yang terjadi lebih baik bila dilakukan bersama-sama sebab melalui kerjasama dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih maksimal dan efisien.

5.3 Rekomendasi

5.3.1 Bagi Guru

5.3.1.1 Guru bisa menerapkan media komik edukasi dalam pembelajaran daring yang sedang dicoba supaya media yang digunakan lebih atraktif, bermacam-macam dan lebih menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

5.3.1.2 Ketika menerapkan media komik edukasi dalam pembelajaran hendaknya mempersiapkan perencanaan yang matang agar pelaksanaannya tersusun secara sistematis baik dalam mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan merencanakan lebih matang dalam membuat media komik edukasi.

5.3.1.3 Guru harus bisa menstimulus siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

5.3.2 Bagi Peserta Didik

5.3.2.1 Siswa diharapkan bisa meningkatkan kembali pemahaman mengenai hak dan kewajiban asasi manusia supaya mempunyai kepekaan serta tanggungjawab sosial yang besar dalam memecahkan masalah, memiliki sikap disiplin yang tinggi dan berfikir kritis, kreatif serta inovatif.

5.3.2.2 Siswa diharapkan dapat berperan aktif di masyarakat dalam mengaplikasikan ilmu PKn yang telah didapat disekolah.

5.3.2.3 Siswa mempunyai semangat serta motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran

5.3.3 Bagi Sekolah

5.3.3.1 Sekolah dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam mendukung sarana belajar berbentuk fasilitas prasarana supaya bisa terealisasi secara maksimal.

5.3.3.2 Sekolah sebaiknya menunjang serta memfasilitasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik serta bervariasi sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di lingkungan SMAN 1 Cicalengka.

5.3.3.3 Sekolah menyediakan bermacam sumber belajar yang bisa mendukung aktivitas belajar.

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

5.3.4.1 Implementasi media komik edukasi untuk meningkatkan *civic knowledge* siswa dapat dijadikan rekomendasi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan inovatif.

5.3.4.2 Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga diharapkan pada penelitian berikutnya bisa mengkaji kekurangan-kekurangan yang dirasakan oleh peneliti.