

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan bagian ini hendak dijelaskan kesimpulan, implikasi, maupun rekomendasi penelitian yang disusun dari deskripsi temuan pembahasan maupun penelitian didalam Bab IV.

#### **5.1 Simpulan**

##### **5.1.1 Simpulan Umum**

Dilihat dari penemuan di lapangan, ternyata pemanfaatan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PKn dipandang secara keseluruhan memiliki keterkaitan yang erat dengan penguatan nilai-nilai bela negara. Pemahaman tentang pentingnya bela negara yang berlandaskan pada nilai dasar bela negara antara kelas kontrol dan kelas eksperimen belum menunjukkan hasil yang ideal. Hal ini menjadi variabel pendorong bagi peneliti dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang tepat digunakan pada mata pelajaran PPKn sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setelah dilakukan perlakuan pembelajaran alternatif antara kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran animasi, dilakukan *posttest* dan terlihat adanya perbedaan nilai-nilai bela negara antara dua kelas tersebut.

Penerapan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran PPKn sebagai penguat nilai-nilai bela negara yang mencakup aspek pengetahuan dan sikap untuk materi pembelajaran tentang persatuan dan kesatuan bangsa sebagai upaya dalam menjaga dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia membuktikan dampak yang signifikan. Dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi pada pembelajaran PKn dalam kelas eksperimen memberi pengaruh signifikan pada penguatan pengetahuan dan sikap nilai-nilai bela negara, daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan media animasi sebagai media pembelajarannya.

##### **5.1.2 Simpulan Khusus**

Simpulan khusus dalam penelitian yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran animasi pada pembelajaran PPKn berorientasi dalam cara-cara ataupun pandangan yang ditempuh pada kegiatan pembelajaran dengan mengkombinasikan nilai-nilai bela negara dalam kegiatan belajar mengajar dan diintegrasikan dengan materi terkait kesatuan dan persatuan bangsa sebagai upaya dalam menjaga dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang

dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai orientasi pelaksanaan pembelajaran. Adapun tanggapan siswa terhadap penggunaan media animasi sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) pembelajaran dalam pembelajaran PPKn diperoleh respon yang positif. Respon positif siswa tersebut menggambarkan antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran yang dipilih, baik pada konten kegiatan pendahuluan pembelajaran, kegiatan inti maupun pada kegiatan penutup.

2. Berdasarkan pengukuran awal (*pretest*) mencakup aspek sikap serta pengetahuan nilai-nilai bela negara yang diintegrasikan dengan materi kesatuan dan persatuan bangsa sebagai upaya dalam menjaga dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada pembelajaran PPKn diperoleh hasil bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Namun, setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pembelajaran yang berbeda untuk masing-masing kelas dengan perlakuan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol dan penggunaan media animasi pada kelas eksperimen, dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) dan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan dalam penguatan nilai-nilai bela negara yang signifikan antara kedua kelas yang menerapkan perlakuan (*treatment*) pembelajaran yang berbeda pada pembelajaran PPKn. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan baik dari perbedaan kriteria peningkatan rata-rata skor *pretest* terhadap perolehan rata-rata skor *posttest*. Perbedaan dalam penguatan nilai-nilai bela negara siswa yang pertama ditunjukkan dengan adanya perbedaan peningkatan kriteria pada kelas eksperimen yang pada pengukuran awal memiliki kriteria rata-rata skor sangat rendah dan meningkat menjadi sangat tinggi untuk kriteria rata-rata skor *posttest*, sedangkan kelas kontrol yang memperoleh kriteria rata-rata skor *pretest* yang sama, yaitu sangat rendah hanya meningkat pada kriteria sedang untuk kriteria rata-rata skor *posttest*.
3. Penguatan nilai-nilai bela negara siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan media animasi pada pembelajaran PPKn memiliki efektivitas yang lebih besar daripada dengan kelas kontrol yang menggunakan perlakuan pembelajaran konvensional baik dari aspek pengetahuan dan sikap. Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan baik dari perbedaan kriteria peningkatan rata-rata skor *pretest* terhadap perolehan rata-rata skor *posttest* maupun terkait peningkatan gain ternormalisasi kedua kelas. Pada kelas eksperimen rata-rata skor indeks N-gain score

aspek pengetahuan adalah sedang dan N-Gain Persennya berada pada kategori cukup efektif, selanjutnya pada aspek sikap rata-rata skor indeks N-gain score aspek sikap adalah tinggi dan N-Gain Persennya berada pada kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata skor indeks N-gain score aspek pengetahuan dan sikap adalah rendah dan N-Gain Persennya sama-sama berada pada kategori tidak efektif.

## 5.2 Implikasi

### 5.2.1 Implikasi Umum

Umumnya, implikasi hasil penelitian bisa dituliskan yakni:

#### 1. Implikasi Teoritis

Penggunaan media animasi sebagai penguatan nilai-nilai bela negara diberikan pengaruh oleh teori pembelajaran yang di mana pada salah satu pola pembelajaran terdapat penggunaan media pembelajaran. Pandangan pola pembelajaran didasari dari adanya perbedaan interaksi yang berlangsung diantara pengajar serta siswa, dari interaksi langsung misalnya aktivitas tatap muka ataupun secara tak langsung seperti mempergunakan media untuk menunjang pembelajaran, sedangkan Pandangan mengenai media pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh seorang pendidik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien.

Teori ini memiliki implikasi dalam bidang akademis, terutama dalam konteks studi PPKn tentang materi persatuan dan kesatuan bangsa sebagai upaya dalam menjaga dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia dan memberikan landasan arah perencanaan pembelajaran yang harus disusun dan dirumuskan secara cermat agar pembelajaran dapat dilaksanakan sehingga dapat berjalan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berkorelasi dengan perencanaan pembelajaran yang berupaya membangun lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga berfungsi secara optimal dalam proses belajar siswa. Selain itu dapat dijadikan sebagai titik tolak bagi pendidik dalam membangun konteks pembelajaran dengan menggunakan *Class Student Center*, pembelajaran interaktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi perkembangan siswa dari perspektif yang berbeda yaitu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### 2. Implikasi Praktis

*Pertama*, pembelajaran yang memanfaatkan media animasi dengan menggunakan metode *cooperative learning* dan model *Project Based Learning* yang direncanakan dalam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memiliki saran untuk arah pelaksanaan pembelajaran yang terfokus pada siswa sedangkan pendidik sebagai seorang fasilitator dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran akan berjalan secara inovatif dengan asumsi bahwa pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki kemampuan mereka dalam memahami materi yang mereka dapatkan.

*Kedua*, penggunaan media animasi dalam pembelajaran PPKn yang menerapkan model *Project Based Learning* akan memotivasi siswa untuk secara aktif mempraktikkan wawasan yang dimilikinya ke dalam suatu praktik yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, serta peserta didik diberikan kesempatan dalam mengeksplorasi potensi yang dimilikinya melalui kreasi membuat animasi berbasis nilai-nilai bela negara dalam memadukan teori dan praksis.

### 5.2.2 Implikasi Khusus

Khususnya implikasi penelitian digambarkan yakni:

1. Dengan mengaplikasikan media animasi berbasis nilai-nilai dasar bela negara dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran PPKn membuat suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa diberi kesempatan menghasilkan sebuah produk dalam bentuk animasi terkait materi nilai-nilai bela negara. Dalam hal ini siswa menjadi lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta membantu dalam mengembangkan dan mengeksplorasi bakat siswa dengan pola pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan.
2. Dengan *pretest* mengenai upaya bela negara yang berlandaskan pada nilai-nilai bela negara, seorang pendidik/guru dapat mengetahui gambaran awal kemampuan siswa serta dapat mendiagnosa cakupan lingkup kemampuan siswa terkait materi tersebut sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Hal ini membantu guru dalam perumusan perencanaan pembelajaran yang tepat agar mampu membantu siswa dalam mengeksplorasi kemampuan dan keterampilannya dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai agar dapat mengembangkan potensi siswa dengan konten kegiatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan maupun kreatif. Sesudah perencanaan pembelajaran dilakukan dan dirumuskan, lewat *posttest* guru bisa memahami deskripsi akhir terkait penguatan nilai-nilai bela negara peserta didik sesudah diberi perlakuan pembelajaran yang tidak sama pada proses belajar mengajar yang sudah dijalankan pada saat proses pembelajaran, yakni lewat perlakuan penerapan media animasi bagi kelas eksperimen beserta pembelajaran

konvensional bagi kelas kontrol. Hal tersebut dilaksanakan guna menilai maupun membandingkan perlakuan pembelajaran yang paling baik untuk penguatan nilai-nilai bela negara, baik dalam aspek sikap dan pengetahuan.

3. Siswa kelas eksperimen yang memanfaatkan media animasi memiliki penguatan nilai-nilai bela negara yang lebih baik daripada peserta didik kelas kontrol yang memanfaatkan pembelajaran konvensional yang merupakan perlakuan pembelajaran yang diberikan pada pembelajaran PPKn, baik berdasarkan aspek sikap serta pengetahuan yang mencerminkan nilai bela negara. Hal tersebut berarti media pembelajaran menggunakan animasi lebih baik digunakan dalam pembelajaran PPKn dalam menguatkan nilai bela negara peserta didik daripada mempergunakan pembelajaran konvensional.

### 5.3 Rekomendasi

Berangkat dari kesimpulan penelitian di atas, rekomendasi ini disusun lalu disampaikan pada pihak yang dinilai mempunyai kepentingan dengan hasil penelitian ini.

#### 1. Untuk Peserta Didik

- a. Diharap penelitian bisa menguatkan kesadaran bela negara yang berdasarkan pada nilai bela negara yang meliputi pengetahuan maupun sikap nilai bela negara.
- b. Membantu peserta didik memahami, mengetahui dan mempunyai kesadaran bela negara berdasarkan nilai bela negara untuk menjalankan kedudukan dan perannya selaku warga negara muda.
- c. Memberi informasi dan arahan pada para peserta didik mengenai bela negara yang berdasarkan pada nilai-nilai bela negara yang merupakan kesadaran yang haruslah dipunyai warga negara pada kehidupan bernegara, bermasyarakat, berbangsa.
- d. Mengajarkan generasi muda guna terlibat aktif pada kehidupan demokrasi guna melaksanakan hak kewajiban disesuaikan kepada kedudukan dan perannya selaku seorang mahasiswa.

#### 2. Untuk Guru

- a. Diharap penelitian bisa memberi informasi terkait penerapan media animasi dalam pembelajaran PPKn untuk penguatan nilai-nilai bela negara.
- b. Membantu pendidik untuk mengorganisasi maupun mempunyai cara pandang dan cara yang bisa dilaksanakan pada pembelajaran yang efisien mengenai materi persatuan dan kesatuan bangsa sebagai upaya dalam menjaga dan mempertahankan Negara Kesatuan

Republik Indonesia dalam pembelajaran PPKn untuk menguatkan kesadaran bela negara siswa yang berlandaskan pada nilai-nilai bela negara.

- c. Kolaborasi serta kerjasama antar guru dan peneliti pada suatu penelitian mengenai pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan guru untuk menyusun riset lebih lanjut.

### **3. Untuk Sekolah**

- a. Penelitian bisa dijadikan diskusi dan kajian oleh kepala sekolah, guru, pengawas selaku praktisism maka bisa mengembangkan kualitas pendidikan.
- b. Mengintegrasikan pokok muatan kesadaran kewajiban maupun hak bela negara berlandaskan nilai bela negara pada beberapa mata pelajaran dalam aktivitas akademik ataupun non akademik.
- c. Melaksanakan pengawasan maupun kontrol mengenai tindak lanjut proses habituasi kesadaran bela negara dengan mencakup sejumlah komponen sekolah untuk menanamkan kesadaran bela negara pada peserta didik.

### **4. Untuk Departemen PKn**

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi kajian praktis terkait penerapan media animasi pada pembelajaran PPKn dalam lingkungan sekolah, baik dalam jenjang pendidikan dasar ataupun menengah mengenai pendekatan yang orientasinya pada pendidikan mengenai strategi yang diterapkan dalam memperkokoh persatuan dan kesatuan.
- b. Penelitian media pembelajaran animasi pada pembelajaran PPKn bukan hanya menjadi media pembelajaran tetapi dianggap pula guna penguatan nilai-nilai bela Negara peserta didik pada proses mengembangkan karakter peserta didik.

### **5. Untuk Peneliti Selanjutnya**

- a. Penelitian harus melakukan kolaborasi dengan beberapa ahli dalam bidangnya misal beberapa ahli pembelajaran, bela negara maupun tokoh masyarakat dan pejabat publik guna menyusun integrasi kolaborasi melalui sejumlah profesi dalam mendukung kajian penelitian mengenai media animasi yang diintegrasikan dengan nilai-nilai bela negara.
- b. Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan pada lingkup metode penelitian maka dianjurkan bagi penelitian berikutnya mempergunakan metode penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.