

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasar hasil deskripsi dan temuan kajian secara umum memberi simpulan bila mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* lebih berpengaruh dan baik untuk pembelajaran PPKn karena media audio-visual *powtoon* memiliki keunggulan dalam hal animasi sehingga video yang disajikan berisikan transisi teks, *template* yang berbeda-beda, stiker-stiker bergerak, dan musik yang bisa memicu siswa memiliki ketertarikan dan termotivasi untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan aktif untuk bertanya serta menjawab. Hasil penelitian kuasi eksperimen yang terlaksana di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Subang terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang ditandai pada aspek penampilan diri lebih aktif dalam menjawab, bertanya, dan memiliki kreatifitas untuk menjelaskan kembali materi PPKn terkait Mewaspada Ancaman Terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), selain itu siswa juga menguasai materi dengan baik dan memiliki respon yang baik. Penelitian dilakukan pada kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol mempergunakan media *power point*.

Adapun hasil yang diperoleh secara umum setelah diterapkannya media pembelajaran audio-visual *powtoon* khususnya pada kelas eksperimen dikategorikan sangat baik berdasar pada tabel kriteria interpretasi skor. Demikian pula peningkatan motivasi belajar siswa mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa mempergunakan media audio-visual *powtoon*. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual *powtoon* sangat efektif dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena media audio-visual *powtoon* selain memiliki keunggulan dalam fitur-fitur yang menarik juga dapat diakses oleh siapapun sehingga baik guru ataupun siswa dapat menggunakan media audio-visual *powtoon* secara mudah.

5.1.2 Simpulan Khusus

Sesudah peneliti menganalisis, selanjutnya peneliti hendak menyampaikan simpulan terkait rumusan permasalahan pada kajian ini. Simpulan khusus itu, seperti:

1. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* dalam pembelajaran PPKn mengalami peningkatan signifikan yang bisa terlihat melalui rerata yang menunjukkan adanya pengaruh terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran PPKn walaupun beberapa siswa masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata, hal ini berarti media pembelajaran audio-visual *powtoon* ialah media pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn karena fitur pada media pembelajaran audio-visual *powtoon* seperti transisi, stiker, dan musik yang membuat siswa tertarik sehingga meningkatnya semangat serta keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan menjelaskan kembali materi. Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang mempergunakan media *power point* dalam pembelajaran PPKn tidak terdapat peningkatan yang signifikan dikarenakan hasil rata-rata yang menunjukkan penurunan setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran PPKn, hal ini berarti media pembelajaran *power point* kurang efektif untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn karena media *power point* hanya berbentuk gambar dan teks saja sehingga siswa tidak memiliki ketertarikan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Ada peningkatan motivasi belajar siswa sesudah mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* terutama aspek penampilan diri. Perihal ini ditandai oleh hasil rata-rata soal aspek penampilan diri siswa mendapatkan skor tinggi sehingga terdapat peningkatan yang signifikan. Adanya dorongan yang kuat pada diri siswa untuk belajar sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan siswa mampu untuk mengembangkan sikap positif yang ada pada dirinya sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual *powtoon* dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang. Pada kelas kontrol yang mempergunakan media *power point* tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal ini ditandai dengan hasil skor rata-rata yang rendah dibandingkan kelas eksperimen walaupun pada proses pembelajaran siswa aktif untuk bertanya, menjawab, kreatif dalam menjelaskan materi kembali, tetapi mempergunakan media *power point* dirasa kurang tepat guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa dalam aspek penampilan diri pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang.
3. Meskipun motivasi belajar siswa meningkat, tetapi dalam proses pembelajaran mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* ditemukan beberapa hambatan diantaranya siswa yang tidak fokus memperhatikan materi yang sedang dijelaskan dan lebih

memilih untuk bermain *smartphone* serta mengantuk karena durasi video yang panjang dan suara yang kurang terdengar jelas karena *speaker* tidak dapat digunakan sehingga berpengaruh pada penayangan video pembelajaran yang tidak maksimal dan siswa merasa bosan sehingga berpengaruh pada motivasi siswa. Hambatan lainnya adalah durasi jam mata pelajaran yang kurang sehingga dalam menyiapkan alat-alat untuk media pembelajaran memerlukan waktu yang lama.

4. Upaya yang bisa dilaksanakan guna menangani berbagai kendala terkait pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *powtoon* di SMA Negeri 1 Subang adalah manajemen waktu diperlukan agar pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat, video pembelajaran dibuat dengan durasi singkat, berisikan poin-poin penting, memiliki kualitas baik, dan menambahkan gambar atau video terkait materi agar siswa mampu berpartisipasi aktif dan memahami materi, dan pihak sekolah menyediakan sarana untuk menunjang pembelajaran dan alternatif lainnya guru dapat menggunakan alat pembelajaran milik pribadi.

5.2 Implikasi

Sesuai kesimpulan yang tersampaikan, implikasi dari hasil kajian ini, seperti:

1. Media pembelajaran audio-visual *powtoon* dapat digunakan di kelas yang dirasa sesuai sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dipilih oleh guru dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana yang mendukung seperti tersedianya alat-alat pembelajaran. Argument itu diperoleh berdasar hasil kajian, yaitu peningkatan yang signifikan sesudah memperoleh *treatment* pada kelas eksperimen mempergunakan media audio-visual *powtoon*.
2. Dalam pembelajaran PPKn mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa pada aspek penampilan diri di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Subang hendaknya diberikan penjelasan mengenai media audio-visual *powtoon* agar siswa tidak merasa bingung saat proses pembelajaran terlebih pada aspek penampilan diri siswa diharuskan untuk aktif dan kreatif dalam memahami materi pelajaran.
3. Hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *powtoon* hendaknya dapat diatasi secara baik. Hambatan yang ditemukan adalah berkaitan dengan siswa dan sekolah. Kurangnya penguasaan dalam mengatur waktu, durasi video pembelajaran yang panjang,

dan tidak tersedianya alat yang memadai pembelajaran dapat berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa pun menurun.

4. Solusi guna mengatasi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *powtoon* adalah mampu mengoptimalkan kemampuan dengan menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam media pembelajaran dan mengelola kelas yang baik, membuat media pembelajaran kreatif yang dapat menarik perhatian siswa. Dapat mempersiapkan alat-alat pembelajaran yang dibutuhkan sebelum memulai pembelajaran sehingga tidak menyita waktu, video pembelajaran yang ditayangkan harus memuat poin-poin penting materi pembelajaran dan menambahkan gambar, video, stiker, efek transisi sehingga siswa merasa tertarik untuk menonton video pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah juga perlu menyediakan sarana yang memadai sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memengaruhi peningkatan motivasi belajar pada diri siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasar kesimpulan maupun implikasi dari kajian ini, lalu peneliti memberikan saran ke pihak terkait sebagai referensi terhadap pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *powtoon* untuk ke depannya. Saran yang peneliti berikan, antara lain:

1.3.1 Bagi Siswa

1. Peningkatan yang terlihat dari kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipergunakan efektif untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya peningkatan signifikan, diharapkan para siswa bisa mengoptimalkan motivasi maupun semangat untuk mengikuti pembelajaran PPKn. Perihal ini terlaksana untuk lebih meningkatkan potensi yang dimiliki siswa.
2. Meningkatnya motivasi belajar siswa dalam aspek penampilan diri tidak begitu signifikan. Oleh karena itu, diharapkan seluruh siswa dapat meningkatkan kreatifitas, keaktifan dan ketertarikan terhadap mata pelajaran PPKn agar mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan oleh guru untuk menggali potensi siswa.

1.3.2 Bagi Guru

1. Guru bisa menjalankan perannya sebagai motivator agar siswa dapat termotivasi dan antusias dalam proses pembelajaran. Guru pun perlu bisa menguasai kelas serta memahami berbagai karakteristik siswa.

2. Guru sebagai fasilitator harus berkemampuan dalam memilih maupun mempergunakan media pembelajaran agar siswa mampu mengoptimalkan motivasi belajar.
3. Diharapkan guru mampu mengoptimalkan keterampilan menganalisis kendala selama kegiatan belajar mengajar agar bisa mengoptimalkan mutu pembelajaran.

5.3.3 Bagi Sekolah

Sekolah harus mampu mendukung serta memfasilitasi dalam keberlangsungan proses belajar. Pemanfaatan media audio-visual Powtoon mampu mengoptimalkan sarana yang mendukung aktivitas belajar mengajar. Sekolah bisa menyiapkan berbagai alat-alat pembelajaran yang akan digunakan sehingga proses pembelajaran bisa terlaksana secara lancar, efektif, dan efisien sehingga bisa meningkatkan kualitas belajar yang baik.

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Peneliti yang hendak melangsungkan kajian terkait pemakaian media audio-visual powtoon sebagai upaya mengoptimalkan motivasi belajar siswa, diharapkan mampu memberikan pengamatan dan kajian yang lebih mendalam terhadap pemakaian media audio-visual untuk materi PPKn.
2. Jika kajian akan dilaksanakan di kelas, maka diharapkan peneliti telah melakukan observasi secara mendalam untuk mengetahui masalah ketika aktivitas belajar mengajar sehingga analisis kajian berdasar pada tujuan yang hendak didapat.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu memberikan perbaikan dari karya tulis ini agar mendapatkan hasil yang lebih baik.