

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh melalui penelitian, temuan penelitian, hasil analisis data, dan pembahasannya, maka peneliti menarik dua simpulan, yaitu simpulan umum dan simpulan khusus. Simpulan umum yang ditarik oleh peneliti adalah pemanfaatan media pembelajaran komik efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik pada pelajaran PPKn. Sedangkan simpulan khusus ditarik oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran pembelajaran komik dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan pada kelas eksperimen. Sebelum pemberian *treatment* pemanfaatan media pembelajaran komik dapat diketahui bahwa mayoritas peserta didik pada kelas eksperimen tidak memenuhi KKM. Namun setelah pemberian *treatment* terjadi perubahan yang sangat jelas. Mayoritas peserta didik dapat mencapai bahkan melebihi KKM. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan skor post-test yang signifikan dibandingkan dengan skor pre-test.
- b. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran teks atau buku paket kepada kelas kontrol, didapatkan fakta bahwa hanya beberapa peserta didik yang mengalami peningkatan pengetahuan. Mayoritas peserta didik belum memenuhi KKM, bahkan mengalami penurunan pengetahuan. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan pengetahuan pada nilai *post-test* dibandingkan dengan nilai *pre-test*, namun tidak terlalu signifikan seperti pada kelas eksperimen.
- c. Rata-rata dan simpangan baku *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol memiliki hasil yang berbeda jauh. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah diberikan perlakuan pemanfaatan media pembelajaran komik, sedangkan kelas kontrol tidak mengalami peningkatan pengetahuan

yang signifikan setelah diberikan perlakuan pemanfaatan media pembelajaran teks.

- d. Peserta didik memberikan respon positif terhadap pemanfaatan media pembelajaran komik pada mata pelajaran PPKn. Peserta menjadi lebih merasa senang dalam proses pembelajaran PPKn dan memiliki komitmen untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Ditemukan juga fakta bahwa mayoritas dari peserta didik memiliki kegemaran untuk membaca komik atau *webcomic*, sehingga ketika dilakukannya pemanfaatan media pembelajaran komik, peserta didik menjadi lebih antusias dalam pelaksanaan pembelajaran PPKn.
- e. Melalui uji *The Man Whitney Test* didapatkan hasil bahwa adanya pengaruh yang berikan variabel X (pemanfaatan media pembelajaran) terhadap variabel Y (peningkatan pengetahuan) diterima. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik terbukti efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran PPKn.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menghasilkan implikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran PPKn memiliki materi yang sangat luas dan membutuhkan kemampuan penalaran tinggi, oleh karena itu guru perlu menyusun penunjang pelaksanaan pembelajaran seperti sarana dan prasarana agar materi yang dibawakan dengan lebih optimal dan mudah dipahami.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran komik pada mata pelajaran PPKn memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta mampu membawakan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.
- c. Pengembangan media pembelajaran komik harus disesuaikan dengan materi pembelajaran PPKn. Isi dari media komik juga harus terbebas dari kata-kata kasar dan memuat unsur SARA.
- d. Pemanfaatan media pembelajaran komik dalam mata pembelajaran PPKn diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan mata pelajaran PPKn yang dimiliki oleh siswa.

- e. Walaupun pemanfaatan media pembelajaran komik dapat dipelajari oleh peserta didik seorang diri, namun akan lebih efektif jika guru juga menjadi fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, hasil analisis data, dan pembahasannya, peneliti mendapatkan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- 1) Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran, hal tersebut perlu diperhatikan dengan baik karena media pembelajaran memiliki peran yang penting agar tercapainya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal.
- 2) Guru perlu lebih melaksanakan perannya sebagai fasilitator dan mediator dengan baik. Walaupun media pembelajaran komik dapat dijadikan sumber ajar yang dapat dipelajari seorang diri oleh peserta didik, masih diperlukan pendampingan guru agar proses pembelajaran terlaksanakan secara maksimal.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik sebaiknya memiliki kemauan dan motivasi untuk belajar ketika didampingi maupun tidak didampingi oleh guru
- 2) Peserta didik sebaiknya lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah sebaiknya memberikan fasilitas sarana dan prasarananya agar proses pembelajaran dapat terlaksanakan secara maksimal
- 2) Sekolah sebaiknya melatih lebih guru-guru disekolah untuk dapat menguasai berbagai media pembelajaran dan membuat media pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sebagai perantara anatar guru dengan peserta didik.

d. Bagi peneliti Selanjutnya

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian peneliti lainnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai keefektivitasan media pembelajaran komik dengan mata pelajaran dan pokok bahasan yang berbeda dan lebih beragam.

Sindi Amaliasari, 2022

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKN (EKSPERIMEN KUASI DI SMP NEGERI 14 BANDUNG)

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

- 2) Peneliti selanjutnya sebaiknya menganalisis kekurangan yang dimiliki penelitian ini, guna memperbaiki kekurangan yang ada.