

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Eksperimen di Kelas XI IPS SMAN 1 Kawali) adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis (Uji t) menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi 0,001 yang berarti $0,001 < 0,05$ maka H_1 diterima atau memiliki arti ada perbedaan motivasi belajar dari kedua kelas tersebut. Dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki jumlah nilai motivasi belajar sebesar 90,8 dan berada pada kategori cukup, sedangkan kelas kontrol memiliki jumlah nilai motivasi belajar sebesar 84,1 dan tergolong kedalam kategori cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi kelas belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 6,7.
2. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,128 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh media komik terhadap motivasi belajar adalah sebesar 12,8%.
3. Berdasarkan hasil deskripsi data dan analisis data penelitian, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata persepsi dari guru dan peserta didik kelas eksperimen terhadap penggunaan media komik digital berdasarkan nilai rata-rata 4,39 yang mana nilai tersebut tergolong ke dalam kategori sangat tinggi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat implikasi dalam penelitian ini yaitu:

Penerapan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMAN 1 Kawali dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan peneliti membuat pengemasan materi menjadi lebih menarik dan dapat dipahami oleh

peserta didik dengan baik sehingga materi pelajaran pun dapat tervisualisasikan dan pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran komik digital khususnya di mata pelajaran geografi pada kelas XI IPS SMAN 1 Kawali dapat dijadikan salah satu opsi untuk diterapkan dan umumnya untuk mata pelajaran lain yang dilakukan secara tatap muka.

5.3 Rekomendasi

Setelah dilakukannya serangkaian penelitian mengenai Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi (Penelitian Eksperimen Di Kelas XI IPS SMAN 1 Kawali) yang telah dipaparkan sebelumnya meliputi temuan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan, maka hasil dari penelitian ini terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan, diantaranya yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran komik digital pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memiliki skor tertinggi yaitu 19,8 sehingga perlu dipertahankan. Kemudian pada indikator adanya dorongan untuk belajar memiliki skor terendah yaitu 12,3 sehingga perlu ditingkatkan kembali dengan cara memfasilitasi pembelajaran yang bermakna yaitu seperti melakukan eksperimen dan presentasi serta terdapat umpan balik dengan sesama peserta didik. Selain itu, dapat pula dengan memilih metode pembelajaran yang tepat.
2. Penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dapat diketahui bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki nilai tertinggi yaitu 15 sehingga pada indikator ini perlu dipertahankan. Sedangkan pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memiliki nilai yang rendah yaitu 13,1 sehingga pada indikator tersebut perlu ditingkatkan kembali salah satunya dengan cara mendesain materi pembelajaran lebih menarik. Selain itu, dapat pula dengan mendesain materi pembelajaran dengan *game*, *role playing*, dan sebagainya. Serta menyisipkan *ice breaking* saat pembelajaran.