

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, refleksi, diskusi balikan, serta rencana tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus, mulai dari siklus I sampai siklus III pada pembelajaran PKn yang dilaksanakan di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Cimahi mengenai “Penerapan Media Komik dalam Meningkatkan Motivasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn”, maka secara garis besar dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di kelas XI IPA 1 kondisi awal pembelajaran di kelas tersebut siswa kurang tertarik pada pelajaran PKn karena materi yang banyak hafalan dan guru hanya menjelaskan dengan ceramah didepan kelas tanpa menggunakan media yang menarik dan dapat membantu siswa memahami materi. Peneliti melihat bahwa motivasi siswa dalam belajar PKn masih kurang, hal tersebut terlihat dalam proses pembelajaran, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.
2. Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik, Perencanaan yang dilakukan guru untuk mengimplementasikan pembelajaran PKn dengan menggunakan Media Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn yaitu meliputi penyusunan silabus dan Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan langkah-

langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan hanya sampai tiga siklus, karena dalam siklus ketiga peneliti menganggap bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Komik, melalui tindakan yang dilaksanakan di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Cimahi menghasilkan dampak positif, karena siswa dituntut untuk membaca dan memahami materi mengenai Keterbukaan dan Keadilan dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara dengan menganalisis materi tersebut sehingga akhirnya siswa dapat menemukan pengertian keterbukaan dan keadilan serta memberikan contoh berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mengenai materi tersebut. Siswa lebih memahami konsep dan juga dapat mengingat kembali konsep-konsep yang telah dijelaskan oleh guru, dengan demikian siswa mampu menemukan pemahaman yang lebih mendalam melalui cerita dalam komik tersebut.
4. Keunggulan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media komik, meningkatnya motivasi, minat membaca dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran PKn, meningkatnya hasil belajar siswa, yaitu dilihat dari nilai tes yang dilakukan diakhir pembelajaran pada siklus I, II dan III, meningkatnya respon siswa dalam belajar PKn, meningkatnya pemahaman konsep siswa, meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, guru hanya berperan sebagai fasilitator, dimana guru hanya mengarahkan serta mengkondisikan jalannya diskusi di kelas. Kendala yang dihadapi ialah

kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik, hal ini disebabkan guru belum terbiasa menggunakan media komik sebagai media dalam pembelajaran PKn, kurangnya kemampuan guru mengkondisikan kelas ketika siswa mendiskusikan media komik, siswa kurang aktif ketika proses pembelajaran, banyak siswa mengobrol dan mengandalkan temannya dalam diskusi, keterbatasan waktu, siswa kurang kondusif, banyak siswa lebih sering bergurau dan tidak serius dalam menganalisis media komik. Sedangkan solusi untuk mengatasi kendala tersebut ialah guru berusaha memahami dengan benar tentang makna dan langkah-langkah pembelajaran melalui media komik, guru senantiasa meningkatkan kemampuan secara optimal dengan menambah wawasan ilmu pengetahuan baik tentang metode pembelajaran.

B. Rekomendasi

Dari hasil penelitian ini, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritis, maka beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru adalah tauladan bagi siswa, guru bukan hanya sebagai aktor yang memerankan peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa, tetapi guru juga dituntut untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pada materi pembelajaran dan menciptakan budaya belajar pada siswa, karena suatu keberhasilan siswa tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual, tetapi diperlukan juga kecerdasan emosional.

- b. Guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam pembuatan serta penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pelajaran, agar siswa tidak jenuh dan termotivasi dalam belajar khususnya pada mata pelajaran PKn.

2. Bagi siswa

- a. Meskipun siswa sudah mendapatkan peningkatan pemahaman konsep PKn dengan menggunakan media komik, namun alangkah baiknya jika siswa senantiasa meningkatkan pula kemampuan belajar PKn yaitu baik dari buku paket maupun mencari informasi dari sumber lainnya seperti televisi, surat kabar, internet dan sebagainya.
- b. Siswa diharapkan dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pada pembelajaran PKn menjadi lebih interaktif dan siswa dapat meningkatkan keaktifannya dalam pembelajaran PKn.

3. Bagi Sekolah

Agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih maksimal, maka hendaknya sekolah :

- a. Memberikan kebebasan yang bertanggungjawab kepada guru untuk berekspresi secara kreatif dan inovatif dalam menentukan media dan metode pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah.
- b. Kepala sekolah hendaknya dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran agar lebih berkualitas.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin meneliti tentang penggunaan media komik, sebaiknya mengadakan penelitian lebih mendalam mengenai penerapan media komik terhadap peningkatan motivasi, minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

5. Bagi Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Memperbanyak lagi materi mengenai media pembelajaran terutama media yang menarik dan mudah dibuat oleh guru.
- b. Memberikan sarana dan prasarana yang menunjang bagi mahasiswa untuk bisa berkreasi dalam membuat media pembelajaran.