

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh yaitu 71 dengan persentase 51% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM 75. Pada siklus 2 nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77 dengan persentase 73% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75. Sedangkan pada siklus 3, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80 dengan persentase 85% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75.

Penggunaan media pembelajaran papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas VIII-6 SMP Negeri 42 Bekasi dengan persentase keaktifan yang diperoleh pada siklus 1 yaitu sebesar 12%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan persentase keaktifan siswa menjadi sebesar 38%. Siklus ke 3 persentase keaktifan siswa lebih meningkat yaitu sebesar 54%. Penggunaan media papan lukis karakter kartun merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan pada mata pelajaran IPS yang membosankan dan memiliki banyak bacaan. Melalui media papan lukis karakter kartun siswa menjadi aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, suasana

pembelajaranpun menjadi menyenangkan. Selain itu, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa serta meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas VIII-6 SMP Negeri 42 Bekasi. Berikut adalah implikasi dari proses penggunaan media papan lukis karakter kartun :

1. Bagi Guru : guru akan lebih percaya diri dalam performa mengajarnya, karena dengan media papan lukis karakter kartun, guru memiliki keterampilan yang lebih kreatif dan dapat lebih mengembangkan pengetahuan baru dari media papan lukis karakter kartun.
2. Bagi Siswa : siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik, siswa dapat mengasah kemampuan daya ingatnya melalui gambar-gambar sehingga tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan. Siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas atau di depan siswa lain.
3. Bagi Peneliti : penggunaan media papan lukis karakter kartun tersebut dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta ide-ide dalam berkreasi mengemas materi pelajaran agar lebih mudah dimengerti dan pahami siswa.

Implikasi secara keseluruhan adalah menciptakan proses pembelajaran IPS yang kreatif dan inovatif melalui media papan lukis

karakter kartun. Dengan hal ini siswa lebih tertarik dan antusias untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Pada akhir pembelajaran, siswa mendapat hasil belajar yang lebih baik, yaitu semakin banyaknya siswa yang mendapat nilai test evaluasi di atas KKM 75.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

Penggunaan media papan lukis karakter kartun baik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk melatih daya ingat siswa, sehingga tidak mudah lupa dengan materi yang sudah disampaikan, dan juga hal ini baik untuk meningkatkan hasil belajar melalui tes evaluasi. Selain itu media papan lukis karakter kartun baik untuk melatih rasa percaya diri dengan cara menjelaskan kembali isi materi yang dikemas melalui papan lukis karakter kartun.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai masukan, sebaiknya guru lebih memperkaya wawasan dan ide-ide dalam mengemas materi agar lebih memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menjadi ketertarikan dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas.

### 3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media papan lukis karakter kartun untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

