

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian pengembangan dengan judul pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V SDN Bagi 03, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut ini.

1. Kondisi dan Kebutuhan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Bagi 03

a. Kondisi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Bagi 03

Kondisi pengembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SDN Bagi 03, khususnya di kelas V menunjukkan adanya kepedulian guru terhadap variasi metode dalam menyampaikan materi. Guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti LKS, PPT, dan buku cerita. Buku cerita bergambar menjadi media utama yang digunakan pada materi membaca cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun demikian, media yang digunakan masih cenderung bersifat statis dan belum mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif bagi siswa. Akibatnya, beberapa siswa tampak kurang antusias dalam membaca cerita tersebut.

b. **Kebutuhan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Bagi 03**

Kebutuhan media untuk menjadikan kegiatan membaca lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas V, diperlukan media yang menarik dan interaktif. Buku cerita bergambar yang digunakan belum sepenuhnya mendorong siswa untuk membaca berpartisipasi secara aktif dalam membaca. Media komik digital dipandang sebagai solusi yang tepat karena mampu menggabungkan unsur gambar dan teks secara menarik, sehingga dapat menumbuhkan literasi membaca siswa secara keseluruhan.

2. Pengembangan Prototype Media Komik Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Bagi 03.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Komik digital dirancang dengan memadukan teks dan gambar yang menarik. Peneliti menggunakan aplikasi *canva pro* untuk mendapatkan fitur *canva* secara leluasa dalam menentukan desain yang menarik. Media divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dari ahli media memperoleh skor presentase 98% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan dari ahli materi dan bahasa memperoleh

skor 93% yang tergolong dalam kategori “ Sangat Layak”. Ujicoba media kepada siswa kelas V menunjukkan hasil respon sangat positif, baik dari guru dengan skor 86% maupun dari siswa dengan skor 91,1%. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya disukai, tetapi juga efektif dalam membantu memahami materi dan meningkatkan minat baca siswa. Dari hasil uji kelayakan di atas kualitas pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak dan menarik untuk kemampuan literasi siswa kelas V SDN Bagi 03.

B. Keterbatasan Produk

Dalam pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V SDN Bagi 03, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Keterbatasan ini berkaitan dengan tahap penelitian dan pengembangan yang hanya sampai pada tahap ujicoba pada siswa, tanpa melanjutkan ke tahap implementasi yang lebih luas. Dalam penelitian ini, waktu yang tersedia untuk melakukan implementasi secara menyeluruh sangat terbatas, sehingga hanya dapat dilakukan ujicoba dalam waktu singkat.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan yang telah diidentifikasi dalam pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil dari hasil penelitian ini.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dapat menumbuhkan literasi membaca siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya perlu dipertimbangkan untuk menambah pengalaman belajar siswa. Hal ini dapat mendorong pendidik untuk mengeksplorasi berbagai format media yang dapat menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.
2. Meskipun penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba, hasil yang positif menunjukkan perlunya implementasi media komik digital dalam skala yang lebih besar. Sekolah-sekolah diharapkan dapat mengadopsi media ini dalam kurikulum mereka, dengan dukungan dari pihak pengelola pendidikan untuk menyediakan waktu dan sumber daya yang diperlukan. Memaksimalkan penggunaan media komik digital, pelatihan bagi guru sangat penting.
3. Guru perlu dilatih tidak hanya dalam penggunaan teknologi, tetapi juga dalam cara mengintegrasikan media ini ke dalam strategi pengajaran mereka. Pelatihan ini dapat membantu guru memahami cara terbaik untuk memanfaatkan media digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa.
4. Keterbatasan yang dihadapi dalam penelitian ini menunjukkan perlunya pengembangan berkelanjutan dari media komik digital. Umpan balik dari siswa dan guru selama uji coba dapat digunakan untuk memperbaiki dan memperkaya fitur media, sehingga lebih sesuai

dengan kebutuhan siswa. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media ini.

5. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya teknologi, pendidik diharapkan untuk terus mencari cara inovatif dalam menggabungkan teknologi dengan metode pengajaran tradisional untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

D. Saran

1. Bagi Guru, disarankan untuk mulai memanfaatkan media komik digital sebagai variasi dalam metode pembelajaran, terutama pada materi yang berkaitan dengan membaca cerita. Penggunaan komik dapat membantu siswa lebih tertarik dan mudah memahami isi bacaan.
2. Bagi Sekolah, sebaiknya mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis digital dengan menyediakan sarana pendukung seperti perangkat komputer, proyektor, atau akses internet yang memadai agar media dapat digunakan secara optimal di kelas.
3. Bagi Siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar yang menyenangkan dan menambah wawasan, terutama dalam kemampuan memahami bacaan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengujian lebih luas pada skala besar, atau mengembangkan media serupa untuk materi dan jenjang kelas yang berbeda agar hasil penelitian dapat lebih umum diterapkan.