

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) untuk Penguatan Literasi Membaca Fase C Bahasa Indonesia, diperoleh berbagai temuan yang mendukung efektivitas media dalam proses pembelajaran. Seluruh tahapan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi telah dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa fase C. Adapun kesimpulan dari penelitian ini disajikan sebagai berikut.

1. Media komik digital untuk penguatan literasi membaca siswa fase C dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis sarana dan prasarana. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Tahap desain merancang pemilihan konsep komik digital dan pembuatan instrumen penelitian. Tahap pengembangan berupa pembuatan media dan validasi ahli. Tahap implementasi berupa respons penggunaan

dengan melakukan uji coba media dan melakukan uji kelayakan media berdasarkan angket respons pengguna yaitu guru dan siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan menilai hasil belajar siswa untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam memahami materi dan penguatan literasi membaca siswa setelah menggunakan media komik digital.

2. Kelayakan media komik digital untuk penguatan literasi membaca siswa pada fase C dilakukan melalui proses validasi ahli, penilaian angket respons guru dan siswa. Media komik digital memperoleh kevalidan dengan presentase 85% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan angket respons penggunaan yaitu guru memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan angker respons siswa kelas V pada uji terbatas memperoleh presentase sebesar 94,1% dan uji luas memperoleh presentase sebesar 97,25%. Hasil respons siswa pada uji terbatas dan luas memperoleh rata-rata sebesar 95,67% dengan kriteria sangat baik.
3. Observasi yang dilakukan di kelas V SDN 2 Mangkujayan menunjukkan tingkat ketercapaian sebesar 100% dari 14 poin kegiatan, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran mulai dari pembukaan hingga penutup telah terlaksana secara optimal dan sesuai dengan perencanaan. Integrasi media komik digital dengan model pembelajaran CIRC terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang tertib, kondusif, dan

partisipatif. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan membaca dan diskusi kelompok, yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Karakteristik visual dan naratif dari media komik digital sangat sesuai dengan pendekatan CIRC, sehingga mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam literasi membaca. Dengan demikian, penggunaan media komik digital berbasis CIRC efektif dalam memperkuat literasi membaca siswa fase C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pelaksanaan penelitian ini dalam menghasilkan produk berupa media komik digital menggunakan model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) pada pembelajaran bahasa Indonesia fase C menggunakan tahap penelitian ADDIE yang hanya berisi materi bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Mangkujayan Ponorogo bukan pada keseluruhan materi bahasa Indonesia. Namun hanya difokuskan pada materi cerita rakyat untuk penguatan literasi membaca siswa.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) pada pembelajaran bahasa Indonesia fase C maka implikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital menggunakan model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) pada

pembelajaran bahasa Indonesia fase C dapat menjadi salah satu referensi tambahan guna merancang media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif bagi guru untuk diterapkan di kelas.

2. Media pembelajaran komik digital berbasis model CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi cerita rakyat.

D. Saran

Peneliti berharap keberlanjutan pengembangan media ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital berbasis model pembelajaran CIRC sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi membaca, khususnya dalam memahami materi cerita rakyat. Dengan membaca dan menganalisis isi komik secara aktif, siswa dapat melatih keterampilan berpikir kritis, memahami isi teks dengan lebih menyenangkan, serta memperluas wawasan budaya lokal. Selain itu, siswa juga dianjurkan untuk bekerja sama secara aktif dalam diskusi kelompok guna memperkuat pemahaman dan keterampilan membaca yang sesuai dengan pembelajaran fase C Bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital sebagai alternatif inovatif dalam mengajar bahasa Indonesia, khususnya untuk memperkuat literasi membaca pada siswa fase C. Penggunaan media ini

dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta mempermudah siswa dalam memahami materi teks bacaan, terutama cerita rakyat. Guru juga disarankan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis kolaboratif, serta terus berinovasi dalam mengintegrasikan media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik digital dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat teknologi dan akses internet yang memadai, guna mendukung penerapan media digital secara optimal. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital, sebagai upaya memperkuat literasi membaca siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya, baik dalam bentuk publikasi jurnal maupun melalui pengembangan lebih lanjut terhadap media komik digital. Meskipun media yang dihasilkan masih memiliki beberapa keterbatasan,

diharapkan peneliti selanjutnya tetap melanjutkan pengembangan agar media tersebut menjadi lebih optimal.