

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di sekolah dasar mengenai Pengembangan Media Komik “SASIMBA” untuk Kemampuan Membaca Cerita Rakyat Melalui Metode *Guided Reading* pada Siswa Fase A, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media komik digital “SASIMBA” dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kurikulum, siswa, serta sarana dan prasarana di SDN Truneng. Tahap desain meliputi penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, *storyboard* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa fase A, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengubah rancangan menjadi produk komik digital menggunakan aplikasi *Canva* dan dikemas dalam bentuk *flipbook* melalui aplikasi *Heyzine*, kemudian divalidasi oleh ahli media, bahasa dan materi. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media komik “SASIMBA” kepada 16 siswa kelas II sekolah dasar dan mengumpulkan data melalui angket respons guru dan siswa. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

2. Kelayakan media komik “SASIMBA” diperoleh melalui proses validasi oleh ahli media serta ahli bahasa dan materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli bahasa dan materi memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil kedua validator tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik “SASIMBA” layak digunakan untuk mendukung kemampuan membaca cerita rakyat siswa fase A.
3. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media komik “SASIMBA” menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik, sedangkan hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 96,09% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik “SASIMBA” menarik, mudah digunakan, dan mendapatkan tanggapan positif dari pengguna. Dengan demikian, media komik “SASIMBA” layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan membaca cerita rakyat pada siswa fase A.

B. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan media komik “SASIMBA” masih memiliki keterbatasan. Pengembangan media hanya diterapkan pada siswa fase A dan hanya difokuskan untuk kelas II di satu sekolah dengan jumlah subjek sebanyak 16 siswa sehingga hasil penelitian belum dapat

menggambarkan penggunaan media pada cakupan yang lebih luas. Selain itu, media yang dikembangkan hanya berfokus pada materi cerita rakyat yang diambil dari Kabupaten Magetan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas fase A.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik “SASIMBA” dengan metode *Guided Reading* untuk kemampuan membaca siswa fase A, maka implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media komik “SASIMBA” dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menerapkan metode *Guided Reading* di kelas. Media ini dapat membantu guru membimbing siswa selama kegiatan membaca melalui penyajian cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk komik digital sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Media komik “SASIMBA” dapat membantu siswa mengikuti kegiatan membaca secara lebih terarah melalui bimbingan guru pada setiap tahapan *Guided Reading*. Penyajian cerita yang didukung ilustrasi dan tampilan visual yang menarik diharapkan dapat memudahkan siswa memahami isi bacaan serta ada keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca pada materi cerita rakyat di kelas.

D. Saran

Peneliti berharap media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut melalui beberapa saran berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media komik “SASIMBA” sebagai sarana pendukung kegiatan membaca baik di dalam maupun di luar pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan lebih aktif dalam membaca, memahami isi cerita, serta mengenal cerita rakyat lokal yang disajikan dalam media sehingga dapat menambah wawasan mengenai budaya lokal yang ada di lingkungan sekitar.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik “SASIMBA” sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung penerapan metode *Guided Reading* di kelas. Selain itu, guru dapat mengembangkan media serupa dengan materi yang berbeda agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media komik digital pada materi yang lebih beragam, jenjang kelas yang berbeda, maupun dengan fitur yang lebih bervariasi. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih luas sehingga diperoleh hasil pengembangan yang lebih komprehensif.