

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian pengembangan dengan judul pengembangan komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat kelas V SDN Klagenserut 01, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan antara lain :

1. Kondisi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat di Kelas V SDN Klagenserut 01

Kondisi media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat di kelas V SDN Klagenserut 01 masih belum optimal dan cenderung bersifat konvensional. Sekolah sebenarnya telah memiliki sarana pendukung yang cukup memadai, seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet. Namun demikian, penggunaan media pembelajaran dalam praktiknya masih terbatas pada buku paket, gambar sederhana, video pembelajaran, dan power point. Media yang digunakan tersebut cenderung disajikan dengan tampilan yang sederhana dan kurang interaktif.

Kondisi tersebut menyebabkan media yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi karakteristik siswa kelas V yang lebih tertarik pada media visual dan interaktif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dengan metode ceramah membuat sebagian siswa kurang memperhatikan dan kurang terlibat secara optimal selama

kegiatan belajar. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih memilih media yang menyajikan gambar secara interaktif dibandingkan media cetak biasa.

Antusiasme siswa terlihat meningkat ketika pembelajaran disajikan melalui gambar atau cerita yang menarik. Sebaliknya, *Antusiasme* siswa cenderung menurun apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui buku teks tanpa variasi media. Penggunaan media power point pun masih sangat terbatas karena guru hanya menggunakannya sesekali selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan power point yang digunakan juga masih sederhana tanpa elemen maupun animasi yang menarik bagi siswa.

Kondisi ini mengakibatkan siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus selama mengikuti pembelajaran cerita rakyat. Materi cerita rakyat yang sarat dengan nilai-nilai budaya lokal pun belum tersampaikan secara maksimal karena media yang digunakan belum mampu merepresentasikan konteks budaya tersebut. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Kebutuhan media pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita rakyat di kelas V SDN Klagenserut 01

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Klagenserut 01 memerlukan media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan mampu menumbuhkan minat baca. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa diperlukan sumber media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut guru, siswa kelas V membutuhkan media yang mampu menarik minat baca sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih mudah.

Siswa kelas V SDN Klagenserut 01 juga memerlukan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual menarik dengan nilai-nilai budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka. Pendekatan *Culturally responsive teaching* (CRT) dinilai sesuai untuk diterapkan karena menggabungkan prinsip-prinsip budaya lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru juga menyampaikan bahwa terdapat kendala dalam mengajarkan materi cerita rakyat karena siswa cenderung kurang tertarik untuk membaca teks yang panjang. Kendala tersebut menyebabkan partisipasi dan *Antusiasme* siswa dalam pembelajaran cerita rakyat belum optimal.

Media komik digital dipilih sebagai bentuk media pembelajaran karena mampu menyajikan informasi melalui kombinasi gambar, teks, dan dialog yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media komik digital juga dinilai mampu mengatasi permasalahan teks cerita rakyat yang terlalu panjang sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Ketertarikan siswa terhadap media visual dan digital semakin tinggi mengingat siswa pada era sekarang telah akrab dengan perangkat seperti smartphone sejak dini. Media yang menampilkan gambar bergerak dan warna-warna cerah dinilai lebih mampu mengalihkan perhatian siswa dibandingkan media cetak biasa.

Ketersediaan fasilitas sekolah seperti LCD proyektor dan smart TV juga mendukung dan memungkinkan penerapan media komik digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kebutuhan terhadap media komik digital berbasis CRT ini juga relevan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan keberhasilan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media berbasis cerita rakyat. Dengan demikian, pengembangan media komik digital berbasis CRT menjadi solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat di kelas V SDN Klagenserut 01.

3. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat di Kelas V SDN Klagenserut 01

Pengembangan media komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) dilakukan melalui tahap *Design* dan *Development* model ADDIE, mulai dari penyusunan, pembuatan desain, menggunakan *Canva pro*. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan bahasa. Dari hasil memperoleh skor presentase 84% yang tergolong kategori “Sangat

Layak”. Sedangkan dari ahli materi dan bahasa memperoleh skor presentase 81% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Ujicoba media kepada siswa kelas V menunjukkan hasil respon sangat positif, baik dari guru dengan skor 100% maupun siswa dengan skor 84%. Hal ini menunjukkan bahwa komik dalam bentuk digital tidak hanya disukai, serta mampu membantu proses pembelajaran berlangsung dan dapat memahami isi bacaan dari cerita rakyat. Dari hasil uji kelayakan di atas kualitas pengembangan media komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak pada siswa kelas V SDN Klagenserut 01.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Klagenserut 01, ada beberapa keterbatasan yang harus dipertimbangkan.. Keterbatasan tersebut berkaitan dengan metode penelitian dan pengembangan yang hanya dilaksanakan hingga tahap uji coba produk kepada siswa dan belum sampai pada tahap implementasi secara lebih luas. Selain itu, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan pelaksanaan implementasi media tidak dapat dilakukan secara menyeluruh dalam waktu yang lebih lama. Jadi, penggunaan media yang dikembangkan hanya dapat diamati dalam waktu yang relatif singkat, sehingga belum sepenuhnya menunjukkan seberapa efektif media dalam penerapan jangka panjang.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan yang telah diidentifikasi dalam pengembangan media komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil dari hasil penelitian.

- 1) Hasil mengungkapkan bahwa media komik digital berbasis CRT dapat digunakan untuk salah satu inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi cerita rakyat secara lebih menarik dan efektif. Perpaduan antara gambar, teks, dan dialog dalam media komik digital dapat membantu meningkatkan keinginan siswa untuk kegiatan membaca sekaligus mendorong partisipasi mereka pada kegiatan pembelajaran.
- 2) Penerapan pendekatan *Culturally responsive teaching* melalui media komik digital menunjukkan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan budaya siswa. Integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran tidak hanya mempermudah siswa memahami materi, tetapi juga membantu menanamkan rasa menghargai dan melestarikan budaya daerah sebagai bagian dari identitas mereka.
- 3) Guru untuk lebih memanfaatkan teknologi dan media digital dalam pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang media dan peneliti selanjutnya

untuk mengembangkan media komik digital yang lebih variatif, interaktif, dan mencakup materi pembelajaran yang lebih luas.

- 4) Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini menggambarkan bahwa media komik digital masih membutuhkan perbaikan secara berkelanjutan. Masukan dan tanggapan yang diperoleh dari guru maupun siswa selama tahap uji coba dapat digunakan untuk evaluasi pada menyempurnakan isi, tampilan, maupun fitur media agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Selain hal tersebut, penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas untuk mengkaji efektivitas serta pengaruh penggunaan media komik digital dalam jangka panjang terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran siswa.

D. Saran

Hasil penelitian dan pengembangan media komik digital berbasis *Culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media komik digital berbasis CRT sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan minat baca, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, guru dapat terus berinovasi dalam

mengembangkan media pembelajaran yang memadukan teknologi dengan unsur budaya lokal agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dengan mengoptimalkan fasilitas yang tersedia. Salah satu cara untuk memberikan dukungan dapat berupa menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran dapat terus dioptimalkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan media komik digital sebagai sumber belajar yang dapat membantu memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk membaca, aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat yang dipelajari.

4. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media komik digital berbasis CRT dengan menambahkan materi yang lebih beragam, memperluas cakupan cerita rakyat, serta menyempurnakan

fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada subjek yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas media terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa.