

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil transformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital sebagai bahan bacaan siswa SMP, maka dapat disimpulkan bahwa generasi zaman sekarang hidup pada zaman digital, di zaman semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, sehingga diperlukan transformasi pendidikan dalam semua bidang tak terkecuali dalam bahan bacaan untuk siswa SMP. Dengan mentransformasi cerita Situgunung dalam bentuk komik digital sebagai bahan bacaan siswa SMP diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa lebih khusus lagi membaca cerita rakyat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber belajar berupa bahan bacaan komik digital. Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini yang mengacu kepada rumusan pertanyaan pada penelitian ini.

1. Berdasarkan analisis kebutuhan bahan bacaan untuk siswa SMP yang berkaitan dengan pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII yang dilakukan kepada guru dan siswa, dapat diketahui bahwa 86,36% siswa tertarik dengan cerita Situgunung dan 95,45% siswa setuju kalau cerita Situgunung ditransformasikan menjadi komik digital sebagai bahan bacaan siswa SMP. Selain itu bahan bacaan yang disukai siswa ketika membaca yang paling tinggi adalah bacaan komik yaitu 57,27%. Komik juga dapat membantu siswa dalam memahami cerita yang dibaca dengan 40,915 menjawab sangat membantu, dan 34,55% membantu.
2. Berdasarkan analisis struktur dengan menggunakan teori Todorov cerita Situgunung memiliki pengaluran linier atau maju. Hubungan antartokoh dalam cerita Situgunung dapat terjalin erat atau renggang. Keeratan dan kerenggangan tersebut dapat dilihat dari hubungan darah dan hubungan dalam cerita. Cerita situgunung terjadi hanya di ruang terbuka yaitu Mataram, Jawa Barat, Kesultanan Banten, Cirebon, Kuningan, Cianjur, kaki Gunung Gedepangrango, lembah, sungai, Danau Situgunung, Alun-alun Cisaat, dan Bogor. Waktu cerita berlangsung pada penjajahan VOC belanda. Cerita



Situgunung memiliki nilai-nilai yang dapat diteladani yang masih relevan dengan kehidupan saat ini yaitu nilai keberanian, cinta tanah air, kasih sayang, religius, dan cinta lingkungan.

3. Komik digital “Asal-Usul Situgunung” dirancang berdasarkan cerita Situgunung. Tokoh-tokohnya diambil dari cerita Situgunung tokoh utama Rangga Jagad Syahdana, Nyi Layung Koneng, Rangga Jagad Lulunta. Ada pula tokoh pembantu Wira Lawana, Hada Kacaya, Nicolas Hartigh, Willem Van Outhoorn, dan Perwira VOC. Unsur-unsur komik digital Asal-Usul Situgunung telah sesuai dengan unsur-unsur komik yaitu adalah panel, balon baca, narasi, dan efek suara. Komik digital Asal-Usul Situgunung dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian 1 keberangkatan yang menceritakan persiapan dalam meninggalkan Kesultanan Mataram, bagian 2 pertemuan, yaitu bertemunya Rangga Jagad Syahdana dan Nyi Layung Koneng di Kuningan dan akhirnya menikahinya. Bagian 3 pembangunan yang menceritakan pembangunan rumah kayu dan Danau Situgunug, sampai tertangkapnya Rangga Jagad Syahdana. Ketika mau di eksekusi hukuman gantung Rangga Jagad Syahdana dapat menyelamatkan diri dengan kesaktiananya dan melanjutkan perjalanan tanpa keluarga menuju Kesultanan Banten menuju Bogor. Perjalanan berakhir di Bogor karena Rangga Jagad Syahdana meninggal di Bogor.
4. Berdasarkan hasil penilaian ahli komik dan media digital serta guru ahli bahasa Indonesia, instruktur literasi digital, tim penilai buku pendamping sekaligus ketua MGMP Bahasa Indonesia, didapatkan skor masing-masing indikator : isi 90,00, Penyajian 76,67, kesesuaian dan kebermanfaatan 91,67, visual komik 75,00. Jumlah skor seluruhnya 84,13%. Hasil validasi ahli menunjukkan komik digital Asal-Usul Situgunung *layak* menjadi bahan bacaan siswa SMP. Adapun penilaian pengguna terhadap kelayakan komik digital yang diperoleh dari 30 responden terdiri dari 2 orang guru dan 28 orang siswa didapatkan skor masing-masing indikator : isi 91,67, penyajian 90,00, kesesuaian dan kebermanfaatan 91,67, visual komik 91,67. Jumlah skor seluruhnya 91,75% menunjukkan komik digital Asal-Usul Situgunung *sangat layak*.

## B. Implikasi

Hasil transformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital sebagai bahan bacaan siswa SMP, berimplikasi pada beberapa aspek, yaitu:

1. Memberikan kontribusi tersedianya bahan bacaan siswa sebagai alternatif sumber belajar digital, maka akan memudahkan siapa saja termasuk siswa dan guru untuk mendapatkan bahan bacaan yang dimuat dalam bentuk digital kapanpun dimanapun selama sarana untuk mengaksesnya ada cukup menggunakan gawai, laptop, atau perangkat lainnya yang mendukung.
2. Komik dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, membaca komik dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Komik juga dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar, baik itu visual, kinestetik, maupun auditori, sehingga mampu memenuhi kebutuhan beragam siswa. Dalam implikasinya, adanya komik digital ini diharapkan pengajar dapat menggunakan komik ini sebagai media pembelajaran. Komik digital ini juga dapat digunakan sebagai pendamping dari buku teks dan dapat digunakan sebagai bahan penyampaian materi tentang cerita fantasi di kelas VII SMP/MTs/ sederajat.

## C. Rekomendasi

Penelitian ini menghasilkan komik digital yang ditransformasi dari cerita Situgunung. Desain komik yang digunakan menggunakan *cartoon style* yang umum digunakan dalam penulisan komik. Penyajian digital dilakukan dengan mengunggah di platform <https://heyzine.com/flip-book/ed7cf3d636.html>. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun rekomendasi yang dapat diberikan, yaitu:

1. Peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kekurangan penelitian ini baik dalam penggunaan sumber-sumber relevan yang berkaitan komik digital atau produk komik yang dihasilkan agar lebih baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan membuat produk dengan jenis berbeda, seperti komik *webtoon*, komik strip, bahkan dalam bentuk film animasi.

3. Transformasi cerita rakyat diharapkan dapat dijadikan penelitian lanjutan, terutama dalam bentuk yang berbeda dan relevan dengan zaman sekarang seperti film animasi. Hal ini akan lebih meningkatkan siswa untuk melakukan literasi sehingga dapat memotivasi minat baca.