

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Desain media pembelajaran komik yang dikembangkan dalam penelitian ini disusun berdasarkan kebutuhan siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan literasi dasar, terutama dalam hal keterampilan membaca pemahaman.. Konten komik mengusung tema yang kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, yakni kisah perjalanan edukatif ke Museum Transportasi. membantu siswa membangun makna bacaan secara menyeluruh. Hal ini dilandasi akan beberapa hasil kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk itu, pendekatan *text leveling* digunakan dalam perancangan naskah, yaitu dengan membatasi jumlah kata dalam satu kalimat maksimal 12 kata dan maksimal 12 kalimat per halaman. Strategi ini bertujuan untuk memastikan bahwa teks mudah dicerna oleh siswa kelas IV SD yang masih mengembangkan kemampuan membaca literal Alur cerita tidak hanya informatif, tetapi juga mendorong siswa untuk melakukan pemahaman inferensial dan evaluatif melalui pertanyaan reflektif dan narasi yang bersifat terbuka. Dukungan visual dalam bentuk ilustrasi yang menarik dan realistis juga dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan.
2. Proses pengembangan media mengikuti pendekatan *Design and development* (D&D) Tipe 2 dengan tahapan sistematis dan reflektif. Tahapan meliputi perencanaan, penyusunan naskah, desain visual, validasi ahli, revisi, hingga uji coba lapangan. Aplikasi digital seperti *Procreate* dan *Canva* digunakan untuk menggambar tokoh dan menyusun tata letak halaman. Penyesuaian terhadap karakteristik siswa SD dilakukan sejak awal pengembangan, baik dalam isi cerita maupun penyajian visual. Validasi dari ahli dan masukan pengguna menjadi dasar utama dalam penyempurnaan media.
3. Kelayakan media dinilai melalui validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebagai praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat baik di hampir semua aspek. Ahli materi menyatakan isi komik sesuai dengan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

kelas IV. Ahli media menilai tampilan visual, keterpaduan gambar dan teks, serta desain halaman telah sesuai dengan karakteristik anak usia SD. Ahli bahasa menekankan bahwa struktur kalimat, pemilihan kosakata, serta kaidah kebahasaan dalam komik telah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa. Secara keseluruhan, media ini dinilai layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah dasar.

4. Respons siswa dan guru terhadap media komik sangat positif, baik dari segi visual maupun isi. Siswa tampak antusias membaca komik, menanggapi isi cerita, dan aktif berdiskusi dengan teman serta guru. Ilustrasi dan alur cerita yang menarik membuat siswa merasa terlibat langsung dalam bacaan. Guru menyampaikan bahwa komik ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dan tidak memerlukan alat tambahan. Keseluruhan respon menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dengan baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
5. Efektivitas media diukur melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest* siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 39,75 menjadi 88,5 setelah penggunaan media. Hasil uji statistik menunjukkan $p < 0,001$, yang berarti perbedaan tersebut signifikan. Ini membuktikan bahwa media komik mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa secara nyata. Media ini terbukti efektif sebagai alat pembelajaran berbasis teks naratif visual.
6. Keberterimaan media oleh guru diukur melalui instrumen *System usability scale* (SUS) dengan skor akhir sebesar 90. Skor ini termasuk dalam kategori “sangat baik” dan menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara efektif oleh guru. Guru menyatakan bahwa media ini mudah dipahami, tidak membingungkan, dan praktis untuk digunakan tanpa pelatihan teknis tambahan. Media ini juga memperkuat rasa percaya diri guru karena mampu menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Komik dinilai selaras dengan tujuan pembelajaran dan sangat membantu dalam penyampaian materi. Dengan demikian, media ini diterima secara positif dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran reguler di SD.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi utama dari pengembangan media pembelajaran berbasis komik ini adalah bahwa proses pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar tidak harus selalu bergantung pada media teks tunggal atau buku ajar konvensional. Dengan pendekatan visual dan naratif yang menarik, media komik terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka. Pendekatan ini juga selaras dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual dan cerita bergambar. Dengan demikian, guru dan pengembang media pembelajaran dapat mempertimbangkan penggunaan komik sebagai sarana yang mendukung pencapaian kompetensi literasi, khususnya dalam aspek pemahaman bacaan. Implikasi ini memperluas pemahaman bahwa media belajar yang efektif tidak harus selalu berbentuk materi tertulis yang kaku, melainkan dapat dikemas secara komunikatif, ringan, dan menyenangkan.

Selain itu, penggunaan media komik juga membawa dampak positif terhadap pemanfaatan teknologi sederhana dalam kegiatan belajar di kelas. Proses pengembangan media ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital seperti *Canva* dan *Procreate* tidak hanya dapat digunakan untuk keperluan desain grafis, tetapi juga mendukung penciptaan produk edukatif yang fungsional. Penggunaan sumber visual dari *Pinterest* juga memberikan referensi nyata yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan narasi dan konteks pembelajaran. Implikasi lainnya terlihat dari sisi evaluasi, di mana media ini dapat mendorong siswa untuk berpikir secara literal, inferensial, dan evaluatif terhadap isi bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa desain media komik yang baik tidak hanya menarik dari sisi estetika, tetapi juga efektif dalam membentuk kompetensi berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran kontekstual yang aplikatif, relevan, dan mudah diterapkan di lingkungan sekolah dasar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi diberikan kepada beberapa pihak terkait seperti berikut:

1. Bagi guru, disarankan menggunakan media komik sebagai variasi pembelajaran membaca pemahaman agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Komik dapat menjadi alat bantu mengajar yang efektif dan sesuai dengan kurikulum.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan media komik sebagai sarana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman bacaan secara literal, inferensial, dan evaluatif.
3. Bagi sekolah, sebaiknya mendukung penggunaan media komik di kelas melalui penyediaan sarana dan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media visual yang serupa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media komik dengan tema berbeda atau mengintegrasikannya dengan teknologi digital agar hasilnya lebih variatif dan aplikatif di berbagai sekolah.