

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui tahapan pengembangan media cerita Nyi Rambut Kasih dengan model ADDIE, implementasi di SMPN 1 Cigasong, serta analisis kuantitatif dan kualitatif, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Cerita Nyi Rambut Kasih telah sesuai dengan model ADDIE yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain naratif dan visual, pengembangan ilustrasi digital, implementasi di kelas, hingga evaluasi menyeluruh melalui validasi ahli, tes pretest-posttest, dan wawancara siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan media termasuk kategori “sangat layak” dengan skor kelayakan 92% untuk aspek materi dan 95% untuk aspek media.
2. Media cerita Nyi Rambut Kasih terbukti efektif dalam meningkatkan apresiasi budaya siswa SMP, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor apresiasi dari 29,83 pada pretest menjadi 36,00 pada posttest, dengan rata-rata selisih sebesar 6,17 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan ini signifikan secara statistik ( $t=9,611$ ;  $p<0,05$ ), membuktikan bahwa penggunaan media berbasis cerita rakyat lokal dapat menumbuhkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap nilai-nilai budaya daerah.
3. Media cerita berhasil menumbuhkan rasa bangga, motivasi belajar, dan keterlibatan emosional siswa terhadap budaya lokal. Hasil wawancara mendalam dengan siswa menunjukkan mereka merasa lebih mengenal budaya daerahnya, menikmati proses pembelajaran, serta memiliki keinginan untuk kembali belajar dengan media serupa. Media ini juga memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan reflektif, mendukung penguatan identitas budaya siswa sebagaimana tujuan profil pelajar Pancasila.

4. Penggunaan media naratif visual dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna, yang mampu menjawab tantangan rendahnya apresiasi budaya di kalangan remaja SMP. Pengemasan cerita rakyat ke dalam format cerita bergambar interaktif terbukti menjadi inovasi yang relevan dengan karakteristik siswa generasi digital, sekaligus menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam pelestarian budaya lokal di era modern.

Dengan demikian, pengembangan media cerita Nyi Rambut Kasih bukan hanya menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan menarik, tetapi juga berdampak nyata pada peningkatan apresiasi budaya siswa, memberikan kontribusi penting bagi inovasi pendidikan berbasis kearifan lokal di tingkat SMP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita bergambar Nyi Rambut Kasih berhasil memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal Majalengka kepada remaja, khususnya siswa tingkat SMP. Media visual berupa cerita bergambar ini dinilai mampu menyampaikan pesan budaya secara lebih menarik, ringan, dan komunikatif. Visualisasi cerita membantu siswa memahami konteks sejarah dan nilai karakter tokoh, sekaligus mendorong proses refleksi terhadap nilai-nilai moral dan sosial yang ditampilkan dalam kisah.

Dari hasil interpretasi pengalaman dan refleksi siswa setelah membaca Nyi Rambut Kasih, ditemukan sebagian besar siswa mengapresiasi karakter Nyi Rambut Kasih sebagai tokoh kuat, bijaksana, peduli terhadap rakyat kecil. Beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan untuk meneladani karakter tokoh, menaruh rasa ingin tahu lebih dalam terhadap sejarah budaya lokal daerah mereka. Hal ini menunjukkan bahwa cerita bergambar mampu mendorong keterlibatan emosional siswa terhadap isi cerita, menumbuhkan apresiasi terhadap identitas lokal.

Selain itu, media ini juga membuka ruang refleksi terhadap isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan siswa masa kini, seperti toleransi, tanggung jawab sosial, dan kepemimpinan yang adil. Beberapa siswa mencatat bahwa nilai toleransi dan keberanian untuk bersikap adil menjadi pesan utama yang mereka tangkap. Adanya karakter yang memihak rakyat kecil dan menegakkan keadilan menjadi gambaran penting tentang bagaimana pemimpin seharusnya bersikap.

Di sisi lain, terdapat pula beberapa catatan dan saran dari siswa terkait aspek visual, seperti grafis gambar yang perlu lebih menarik, pemilihan warna yang harus lebih kontras agar teks mudah dibaca, hingga komentar kritis terhadap mahkota tokoh yang tampak kurang proporsional. Hal ini menjadi bahan evaluasi penting dalam pengembangan media visual agar penyampaian cerita tetap optimal secara estetis dan fungsional. Beberapa siswa bahkan menyarankan adanya tambahan teknologi suara digital agar cerita bisa didengar ulang, menandakan bahwa siswa terbuka terhadap pengembangan media yang interaktif dan adaptif dengan perkembangan teknologi.

Melalui pendekatan semi-realis dalam gaya ilustrasi, cerita bergambar ini berhasil memadukan antara representasi karakter dan latar yang tetap akrab dengan pembaca remaja, namun tetap menyisakan ruang bagi nuansa fantasi yang memperkuat suasana naratif. Pemilihan gaya ini sejalan dengan hasil preferensi subjek penelitian yang lebih menyukai visualisasi tidak terlalu kartunal namun tetap ekspresif dan mudah dipahami.

Secara umum, Nyi Rambut Kasih sebagai media visual cerita bergambar telah memenuhi fungsi edukatif, kultural, dan reflektif yang dibutuhkan dalam pendidikan berbasis apresiasi budaya lokal. Keunggulannya terletak pada kemampuan mengajak siswa menyelami sejarah lokal melalui bentuk narasi dan visual yang saling mendukung, sekaligus merangsang pemikiran kritis terhadap nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan masa kini.

## **6.2 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil dan merencanakan penelitian lanjutan:

1. Keterbatasan waktu pelaksanaan: Proses implementasi media di kelas hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan, sehingga belum memungkinkan pengamatan jangka panjang terkait keberlanjutan apresiasi budaya siswa setelah beberapa bulan pembelajaran.
2. Keterbatasan ruang lingkup sampel: Subjek penelitian hanya melibatkan satu kelas di SMPN 1 Cigasong dengan jumlah siswa sekitar 30 orang. Hal

ini membatasi generalisasi temuan ke sekolah lain dengan kondisi sosial, budaya, atau karakteristik siswa yang berbeda.

3. Keterbatasan pada instrumen pengukuran: Instrumen angket apresiasi budaya yang digunakan masih berfokus pada aspek kognitif dan afektif siswa, belum mengukur perubahan perilaku secara langsung dalam jangka waktu lama, seperti partisipasi nyata siswa dalam kegiatan budaya di luar kelas.
4. Keterbatasan media yang dikembangkan: Media yang dihasilkan berupa cerita bergambar digital statis (e-book interaktif sederhana) tanpa animasi atau unsur audio, sehingga belum mampu memberikan pengalaman multimodal yang lebih mendekati preferensi generasi digital masa kini yang terbiasa dengan video atau animasi.
5. Keterbatasan dukungan infrastruktur: Penggunaan media digital masih mengandalkan perangkat gawai siswa yang beragam kualitasnya. Siswa dengan perangkat terbatas atau jaringan internet yang kurang stabil mengalami kesulitan saat mengakses e-book, yang berpotensi memengaruhi pengalaman belajar mereka.
6. Keterbatasan eksplorasi data kualitatif: Jumlah siswa yang diwawancarai hanya empat orang sebagai representasi pengalaman, sehingga mungkin belum mencakup seluruh variasi pengalaman, persepsi, atau kendala siswa lainnya yang tidak terungkap dalam wawancara mendalam.

Keterbatasan-keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti, guru, maupun pihak terkait dalam menerapkan atau mengembangkan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif dan mendalam.

## **6.3 Saran**

### **6.3.1 Saran untuk Guru atau Pendidik**

Guru disarankan untuk:

1. Memanfaatkan media cerita berbasis cerita rakyat lokal seperti Nyi Rambut Kasih sebagai alternatif pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa.

2. Mengintegrasikan diskusi kelompok dan presentasi dalam penggunaan media cerita agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta membangun sikap saling menghargai.
3. Menyediakan pendampingan yang intensif selama pembelajaran dengan media berbasis cerita, agar siswa memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dan mampu merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Melakukan evaluasi secara berkelanjutan untuk mengetahui perkembangan apresiasi budaya siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

### **6.3.2 Saran untuk Peneliti Selanjutnya**

Penelitian mendatang sebaiknya:

1. Melibatkan lebih banyak sekolah dengan latar belakang budaya dan kondisi geografis berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih general dan representatif.
2. Mengembangkan media cerita rakyat dengan format yang lebih interaktif, seperti animasi atau video naratif, agar pengalaman belajar siswa semakin kaya dan mendekati preferensi generasi digital.
3. Melakukan penelitian longitudinal untuk mengukur keberlanjutan apresiasi budaya siswa dalam jangka panjang setelah pembelajaran dengan media berbasis cerita rakyat.
4. Mengkaji secara lebih mendalam faktor-faktor eksternal yang memengaruhi apresiasi budaya, seperti pengaruh lingkungan keluarga atau peran media sosial terhadap minat siswa pada budaya lokal.

### **6.3.3 Saran untuk Sekolah dan Pemangku Kebijakan**

Pihak sekolah dan pemangku kebijakan di bidang pendidikan disarankan untuk:

1. Mengintegrasikan media pembelajaran berbasis cerita rakyat ke dalam kurikulum muatan lokal atau proyek pembelajaran Profil Pelajar Pancasila untuk mendukung penguatan identitas budaya siswa.
2. Mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal melalui program pelatihan dan workshop kreatif.

3. Menyediakan fasilitas dan infrastruktur pendukung, seperti akses internet yang memadai dan perangkat teknologi yang sesuai, agar pembelajaran dengan media digital berbasis cerita rakyat dapat diterapkan secara optimal di sekolah.
4. Membuat kebijakan strategis yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui inovasi pendidikan, termasuk mendokumentasikan cerita rakyat daerah sebagai sumber belajar resmi yang terintegrasi dalam pendidikan formal.

Dengan demikian, saran-saran ini diharapkan dapat membantu berbagai pihak dalam mengoptimalkan hasil penelitian dan mengembangkan pembelajaran berbasis budaya lokal yang adaptif, kontekstual, dan efektif dalam menumbuhkan apresiasi budaya di kalangan siswa.

## **6.4 Rekomendasi**

### **6.4.1 Bagi Lingkungan Pendidikan**

Penting bagi institusi pendidikan, khususnya di jenjang SMP, untuk mulai memanfaatkan media visual seperti cerita bergambar sebagai sarana pembelajaran lintas bidang, seperti bahasa Indonesia, IPS, dan pendidikan karakter. Dengan mengangkat tokoh lokal seperti Nyi Rambut Kasih, sekolah dapat memperkuat pendidikan berbasis budaya yang kontekstual, relevan, dan dekat dengan kehidupan siswa. Pengenalan budaya lokal melalui bentuk visual juga menjadi cara efektif untuk menjaga keberlanjutan identitas budaya daerah.

### **6.4.2 Bagi Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Seni**

Media cerita bergambar ini dapat dijadikan acuan atau inspirasi untuk eksplorasi media pembelajaran visual lainnya. Mahasiswa pendidikan seni dapat mengembangkan media berbasis cerita rakyat lain dari berbagai daerah dengan pendekatan yang serupa. Penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen estetika, visual, dan narasi bekerja sama membangun pemahaman budaya dalam diri siswa. Selain itu, pendekatan ini juga membuka peluang pengembangan karya seni yang kontekstual, terapan, dan berdampak sosial.

### **6.4.3 Bagi Akademisi**

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk memperkuat diskursus mengenai integrasi seni, budaya, dan pendidikan dalam konteks lokal. Akademisi di bidang seni, pendidikan, maupun budaya dapat mengembangkan pendekatan lintas disiplin berbasis media visual untuk pembelajaran apresiasi budaya. Rekomendasi lain mencakup penguatan kurikulum yang melibatkan media berbasis narasi visual sebagai bahan ajar alternatif.

### **6.4.4 Bagi Praktisi Desain Visual dan Ilustrator**

Cerita bergambar *Nyi Rambut Kasih* membuka peluang besar bagi para praktisi desain dan ilustrasi untuk turut terlibat dalam pengembangan konten edukatif yang mengangkat kearifan lokal. Diperlukan kolaborasi antara penulis, ilustrator, dan pendidik untuk menciptakan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung kedalaman makna dan relevansi konteks. Aspek visual seperti kontras warna, gaya ilustrasi, dan penyusunan teks perlu diperhatikan agar dapat dinikmati siswa dari berbagai latar belakang.

### **6.4.5 Bagi Pemerintah Daerah dan Pengembang Kurikulum Lokal**

Pengembangan media berbasis cerita rakyat lokal seperti ini seharusnya mendapat dukungan kebijakan, terutama dalam kurikulum muatan lokal (Mulok). Pemerintah daerah dapat mendorong produksi dan distribusi media pembelajaran yang merepresentasikan tokoh-tokoh sejarah dan legenda daerah mereka masing-masing, sebagai bagian dari pelestarian budaya sekaligus pendidikan karakter.

### **6.4.6 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Disarankan untuk melakukan studi lanjutan terkait efektivitas cerita bergambar ini dalam jangka panjang, serta sejauh mana media ini dapat mempengaruhi cara pandang remaja terhadap budaya lokalnya. Pengembangan fitur interaktif seperti audio narasi, animasi ringan, atau integrasi dengan media digital seperti AR (*Augmented Reality*) juga dapat menjadi fokus pengembangan berikutnya.