

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan desain media cerita bergambar ini menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya *Corel Draw*, *ibis Paint X* dan *Canva*. Dari mulai desain latar, tokoh dan layout semuanya dilakukan oleh penulis sendiri, naskah ceritanya pun ditulis sendiri oleh penulis yang diangkat dari cerita rakyat Cirebon yaitu “Kisah Cinta Baridin & Suratminah (Kemat Jaran Goyang)” yang didalamnya mengajarkan pentingnya karakter jujur. Langkah awal adalah dengan menyusun dan membuat naskah cerita, kemudian mulai membuat sketsa awal menggunakan aplikasi *Corel Draw*, lalu membuat desainnya menjadi lebih nyata dengan menggunakan aplikasi *ibis Paint X* dan *Canva*. Hasil dari desain tersebut kemudian digabungkan menjadi file berbentuk pdf dan dapat dicetak menjadi buku.
2. Dilakukannya validasi oleh para ahli dengan cara penulis memberikan format penilaian yang telah disetujui pembimbing, Ada dua ahli yang memberikan validasi yaitu ahli desain / media dan ahli materi. Hasil dari pengisian format penilaian ahli desain / media yaitu 100% maka termasuk tingkat validitas sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari pengisian format penilaian ahli materi persentase yang didapatkan sebesar 97,5% maka termasuk tingkat validitas sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Karena hasil dari ahli desain / media dan ahli materi sudah termasuk kategori sangat valid tanpa adanya revisi maka validitas hanya dilakukan satu kali saja.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian terdapat implikasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Media pembelajaran berbasis gambar lebih efektif digunakan untuk pembelajaran karena lebih menarik bagi siswa serta dapat merangsang daya imajinasi siswa, dan media pembelajaran ‘‘Kisah Cinta Baridin & Suratminah (Kemat Jaran Goyang)’’ juga berdasarkan kearifan lokal dongeng kota Cirebon.
2. Media cerita bergambar dapat meningkatkan minat baca siswa.
3. Media cerita bergambar berbasis kearifan lokal ‘‘Kisah Cinta Baridin & Suratminah (Kemat Jaran Goyang)’’ mengajarkan pentingnya karakter jujur dalam kehidupan sehari-hari.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian maka terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Bagi guru dan para calon guru sebaiknya lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran, gunakan media pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Terutama untuk meningkatkan minat membaca siswa bisa menggunakan media berbasis gambar untuk merangsang daya imajinasi siswa sehingga lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran atau menggunakan media lainnya yang disukai siswa.

2. Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan gambar sebaiknya lebih mengfektifkan dari segi desain dan kaitan dengan materi pembelajarannya, lebih kreatif lagi dalam mengkreasikan media dan bisa mencoba dengan memasukkan beberapa permainan kedalam media agar lebih menarik lagi. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penulis selanjutnya melakukan penelitian.