

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui tahapan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), serta didukung oleh hasil validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan luas, serta tanggapan guru dan siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media cerita bergambar berjudul “Aku dan Si Merah” dilakukan secara sistematis berdasarkan model ADDIE. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan alur cerita dan visualisasi media, pengembangan desain interaktif, implementasi dalam pembelajaran nyata di kelas III SDN 23 Menyumbang, dan evaluasi efektivitas. Setiap tahapan dijalankan sesuai prosedur pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan konteks siswa sekolah dasar.
2. Validitas dan kelayakan media diperoleh melalui hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media ini memperoleh skor rata-rata sebesar 91,3% yang termasuk dalam kategori sangat valid, mencakup kelayakan isi, bahasa, ilustrasi, dan tampilan visual. Saran dari validator telah diakomodasi melalui revisi ukuran teks dan kejernihan ilustrasi, yang semakin memperkuat kualitas media.

3. Kepraktisan media dinilai melalui tanggapan siswa dan guru, dengan hasil angket menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91,00%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Media ini dinilai mudah digunakan oleh siswa secara mandiri maupun dengan pendampingan guru, dan mampu menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Efektivitas penggunaan media dibuktikan melalui hasil belajar siswa yang signifikan. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan nilai dari rata-rata 60,25 menjadi 82,85, dengan nilai N-Gain 0,73 (kategori tinggi), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar “Aku dan Si Merah” efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif, serta dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran cerita bergambar yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III. Namun, sebagaimana penelitian pada umumnya, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan pada lingkup terbatas, yaitu di kelas III SDN 23 Menyumbang. Oleh karena itu, hasil temuan belum dapat digeneralisasi ke jenjang pendidikan atau wilayah lain dengan karakteristik yang berbeda.
2. Media yang dikembangkan disusun dalam format PowerPoint interaktif, yang meskipun mudah diakses dan digunakan, masih memiliki keterbatasan dalam fleksibilitas fitur dibandingkan dengan media digital berbasis aplikasi atau web interaktif.
3. Konten cerita dan ilustrasi dalam media mengangkat tema serta latar budaya lokal Kalimantan Barat. Hal ini memberikan kedekatan dengan siswa di daerah tersebut, namun mungkin memerlukan penyesuaian jika diterapkan pada konteks budaya lain agar tetap relevan.
4. Evaluasi keefektifan media dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat dan terbatas pada satu topik pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan waktu dan materi yang lebih luas untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media ini.

C. Implikasi Hasil Penelitian

1. Hasil penelitian ini berimplikasi pada penguatan literatur dan referensi di bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Hal ini menjadi dasar bagi akademisi dan pengembang kurikulum untuk memperkaya pendekatan pembelajaran berbasis visual yang teruji.
2. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.
3. Penelitian ini berimplikasi pada pembukaan peluang eksplorasi lanjutan bagi peneliti lain, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan pendekatan budaya lokal yang lebih variatif dan berbasis teknologi digital yang lebih modern.
4. Bagi mahasiswa atau peneliti, penelitian ini memberikan implikasi pada peningkatan kemampuan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta pengalaman langsung dalam mengintegrasikan teori belajar dengan praktik pengembangan media.
5. Penggunaan media ini dalam pembelajaran berdampak positif terhadap siswa, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

mendorong partisipasi aktif, serta membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah melalui pendekatan visual.

6. Bagi guru, implikasi dari penelitian ini adalah tersedianya alternatif media yang inovatif, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan media lainnya yang lebih kreatif.
7. Bagi sekolah, media ini dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan, serta menjadi contoh penerapan media berbasis budaya lokal yang dapat memperkuat identitas siswa dalam pembelajaran.
8. Hasil penelitian ini juga memberi arah baru bagi pengembang media pendidikan, agar lebih mempertimbangkan pendekatan kontekstual dan budaya lokal dalam menyusun isi media, sehingga lebih dekat dengan dunia siswa.
9. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa, penelitian ini memperkaya khasanah penelitian di bidang pendidikan dasar, serta dapat digunakan sebagai bahan ajar atau referensi dalam perkuliahan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan manfaat yang dihasilkan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru menggunakan media cerita bergambar ini sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi membaca pemahaman. Media ini dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan media ini tidak hanya saat belajar di kelas, tetapi juga saat belajar mandiri. Dengan adanya gambar dan cerita yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami isi bacaan.

3. Bagi Mahasiswa (Peneliti)

Mahasiswa atau peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sederhana yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pemanfaatan media ini, misalnya dengan menyediakan perangkat dan kesempatan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media cerita bergambar dalam format lain seperti e-book atau aplikasi sederhana, serta mencoba mengujinya pada mata pelajaran atau jenjang kelas yang berbeda.

6. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Disarankan agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran atau contoh tugas akhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual di program studi pendidikan dasar.