

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat membaca siswa KELAS IIISD Negeri 03 Mensiku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia BAB IV "Senyum di Sekitarku" Tahun Ajaran 2024/2025, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik dilakukan melalui tahapan yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan, perancangan, produksi, implementasi, dan evaluasi. Media komik yang dihasilkan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III serta isi materi, sehingga mampu menjadi media yang relevan, menarik, dan edukatif.
2. Efektivitas media pembelajaran komik terbukti tinggi dalam meningkatkan minat membaca siswa. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,8529 (85,29%), yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat membaca siswa.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran komik, baik dari guru maupun siswa, sangat positif. Guru merasa media ini mempermudah proses pembelajaran dan membuat suasana kelas lebih menyenangkan.

Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan minat tinggi saat membaca serta mengikuti pembelajaran menggunakan media komik tersebut.

B. Keterbatasan Produk

1. Keterbatasan pada Ruang Lingkup Materi

Media komik ini hanya mencakup materi pada BAB IV "Senyum di Sekitarku" dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III. Sehingga, media ini belum dapat digunakan untuk pembelajaran pada bab atau tema lainnya, meskipun pendekatan visual yang digunakan dinilai efektif.

2. Terbatas pada Gaya Belajar Visual

Komik pembelajaran dirancang terutama untuk siswa dengan gaya belajar visual. Siswa dengan gaya belajar auditori atau kinestetik mungkin tidak mendapatkan manfaat yang maksimal dari penggunaan media ini jika tidak disertai dengan strategi pembelajaran tambahan.

3. Keterbatasan Format Fisik

Media komik yang dikembangkan masih dalam format cetak. Dalam kondisi tertentu, keterbatasan distribusi, ketersediaan printer, atau biaya cetak dapat menghambat penyebaran media ini secara lebih luas, terutama di daerah dengan keterbatasan fasilitas.

4. Belum Terintegrasi dengan Media Digital

Media pembelajaran ini belum tersedia dalam versi digital atau interaktif, sehingga belum dapat dimanfaatkan secara maksimal melalui perangkat teknologi seperti tablet atau komputer. Padahal, digitalisasi dapat meningkatkan fleksibilitas penggunaan dan memperluas jangkauan penggunaannya.

C. Implikasi

Berikut Implikasi pada Penelitian ini:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Materi yang disampaikan melalui komik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2. Peningkatan Minat Membaca Siswa

Penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat merangsang minat membaca siswa sejak dini. Komik yang dikemas dengan ilustrasi menarik dan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa dalam membaca.

3. Pengembangan Profesional Guru

Penelitian ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan media lain yang berbasis pada kebutuhan dan minat siswa, sehingga kompetensi profesional guru dalam merancang pembelajaran terus meningkat.

D. Saran

1. Bagi Guru

Disarankan agar guru lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti komik edukatif, untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Guru juga perlu mengikuti pelatihan atau pengembangan profesional secara berkala agar mampu mengintegrasikan media pembelajaran secara optimal sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih terbuka dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media komik, sebagai sumber belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat membaca serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang pengembangan media pembelajaran, disarankan untuk terus mengeksplorasi bentuk-bentuk media inovatif lainnya yang sesuai dengan perkembangan

zaman dan karakteristik peserta didik. Peneliti juga dapat memperluas lingkup penelitian, baik dari sisi materi ajar maupun jenjang pendidikan yang berbeda, untuk memperkaya referensi dan kontribusi terhadap dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. M. (2021). Sosialisasi Teknik Penulisan Artikel Jurnal Ilmiah Untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Peserta Didik. *Urnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 114.
- Damayanti, F., Sofyan, D., & Sundari, F. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Urnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 9(2), 5428.
- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sdn 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of History Education And Historiography*, 6(1), 39-41.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34-35.
- Jala, W. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Di Kelas Iv Sd Inp. Maulafa. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), , 149-162.
- Nasrullah, & Tawakkal. (2021). Peran “Rumah Baca Kolong” Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Dusun Maccini Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(2), 47.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Putri, A., dkk. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 3(2), 51-62
- Ramadhani, S., & Arizal, J. (2022). Hubungan Minat Membaca Dengan Kemampuan Menulis Cerpen Oleh Siswa Kelas Xi Smk Swakarya Binjai Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Analisa Pemikiran Insan Cendikia (Apic)*, 5(2), 77.
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metropemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 4(2), 9.
- Riadi , M. (2020, 8 15). *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis Dan Teknik Pembuatan)*. Retrieved From Kajianpustaka: <https://Www.Kajianpustaka.Com/2020/08/Komik-Pengertian-Unsur-Jenis-Dan-Teknik-Pembuatan.Html>
- Rizkiani, N., Syachruraji, A., & Setiawan, S. (2022). Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Pada Konsep

- Hubungan Gaya Dan Gerak. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14(1), 64-65.
- Sari, R. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Bahasa Tidung Sebagai Media Pembelajaran Literasi Di Sd Muhammadiyah 3 Al-Hilal Tarakan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(2), 1251.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan aplikasi komik hadist berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *Jurnal region*, 1(3), 1-19.
- Wibowo, R. A., & Saepuloh, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Simulasi Komunikasi Digital Di Smk Muhammadiyah 1 Sukabumi. *Jurnal Utile*, 6(2), 163-164.
- Yuselita, R., Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ikatan Kimia (Siswa Kelas X Sman 1 Benai). *Jom Ftk Uniks*, 1(1), 103-104.