

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap studi pendahuluan, pengembangan produk awal dan uji coba produk. Pada tahap studi pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan bagi siswa dan guru. Hasil analisis kebutuhan diperoleh data 100% siswa dan guru membutuhkan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks narasi dengan tema kearifan lokal. Pada tahap pengembangan produk awal dilakukan perancangan produk dengan validasi produk kepada 2 orang ahli materi, 1 orang ahli ilustrasi gambar, dan 1 orang ahli desain media pembelajaran. Setelah proses validasi maka produk dinyatakan layak untuk uji cobakan. Pada uji coba dilakukan dengan tiga uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas. Uji coba perorangan memperoleh persentase rata-rata 87,21 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata 89,43 dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan uji coba lapangan terbatas diperoleh persentase rata-rata 91,29 dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan data-data tersebut maka diperoleh media komik yang layak untuk digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks narasi dengan tema kearifan lokal.

2. Kelayakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk kelas VII SMP Negeri 3 Kotapinang memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli ilustrasi gambar dan ahli desain terhadap media komik. Hasil validasi ahli materi terhadap kelayakan aspek materi memperoleh rata-rata 89,37% dengan kategori “Sangat Baik”, aspek kelayakan bahasa diperoleh rata-rata 83,33% dengan kategori “Sangat Baik”, kelayakan aspek penyajian diperoleh rata-rata 89,58% dengan kategori “Sangat Baik. Hasil validasi dari ahli ilustrasi gambar diperoleh rata-rata 100% dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan hasil validasi dari desain media pembelajaran dari aspek tampilan visual diperoleh rata-rata 80,28% dengan kategori “Baik”, sedangkan dari aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 75% dengan kategori “Baik”. Oleh karena itu, media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk kelas VII SMP Kotapinang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal yang dikembangkan untuk siswa kelas VII SMP Kotapinang dinyatakan lebih efektif dari buku teks pengangan siswa. Pemerolehan hasil efektivitas penggunaan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal diperoleh 82,81%

(posttest) sedangkan efektivitas tanpa menggunakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal diperoleh 60,61% (Pretest). Selisih dari posttest dan pretest adalah 22,2 yang mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal menjadi lebih baik dari sebelumnya.

5.2 Implikasi

Media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal memiliki implikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan bagi peneliti lain. Adapun implikasi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1. Kebermanfaatan penggunaan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal bagi guru adalah untuk membuat guru dapat lebih kreatif dalam mengajarkan, mempermudah guru dalam penyampaian materi teks narasi berbasis kearifan lokal, membantu guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks narasi, membantu guru memotivasi siswa agar lebih aktif saat proses belajar mengajar.
2. Kebermanfaatan penggunaan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal bagi siswa adalah agar siswa mampu belajar secara mandiri dan terarah, minat belajar siswa meningkat pada teks narasi, mempermudah siswa mempelajari teks narasi, menarik minat siswa dalam pembelajaran teks narasi dengan menggunakan media komik.

3. Kebermanfaatan penggunaan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal bagi peneliti menambah kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk pembelajaran teks narasi.
4. Kebermanfaatan penggunaan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal bagi peneliti lain adalah sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya, sebagai ilmu pengetahuan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada simpulan hasil penelitian pengembangan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat memanfaatkan keunggulan media komik pada teks narasi berbasis kearifan lokal pada saat pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat menerima perubahan proses pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital yang menuntut guru harus lebih kreatif dengan penggunaan teknologi yang semakin berkembang.
2. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan media komik agar menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kearifan lokal daerahnya sendiri dan dapat memahami teks narasi.

3. Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan untuk melakukan penelitian yang sam dengan materi yang berbeda.
4. Media komik ini dapat digunakan bagi guru dan peserta didik kelas VII SMP/MTs khususnya daerah Labuhanbatu baik Labuhanbatu Selatan, Labuhanbatu dan Labuhanbatu Utara yang dekat dengan kearifan lokal daerah itu sendiri.



THE
Character Building
UNIVERSITY