

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada media Komik “Gresik Kotaku” dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media Komik “Gresik Kotaku” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan. Tahapan tersebut meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan media Komik “Gresik Kotaku” dapat dilihat dari:
 - a. Validitas, pada media Komik yang telah dikembangkan peneliti ada sebuah tahapan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 92,1% dan hasil dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 95,2% sehingga dari kedua hasil uji validitas tersebut media Komik “Gresik Kotaku” dikategorikan sangat valid.
 - b. Efektivitas, untuk mengetahui hasil ketuntasan belajar peserta didik peneliti juga melakukan Tes Hasil Belajar (THB). Dari tes ini diperoleh hasil presentase belajar peserta didik 97%. Sehingga dapat dikatakan media Komik “Gresik Kotaku” efektif untuk diterapkan di kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar.
 - c. Respon peserta didik, untuk mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media Komik “Gresik Kotaku”, peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi sebuah angket respon yang berisi 10 butir pernyataan setelah uji coba media. Pengisian angket respon peserta didik mendapatkan hasil 99,4% dengan kriteria sangat baik

3. Kebaruan dari media komik “Gresik Kotaku” terletak pada dua aspek utama, yaitu:
 - a. Isi materi komik yang mengangkat sejarah lokal Kota Gresik disajikan secara ringkas, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini memberikan nilai tambah berupa peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah daerahnya dan membangun kecintaan terhadap budaya lokal.
 - b. Integrasi teknologi berupa QR Code yang dapat dipindai untuk mengakses audio penjelasan dan pertanyaan terkait isi bacaan. Inovasi ini memungkinkan media komik digunakan dalam pembelajaran multimodal (visual dan auditori), yang belum ditemukan pada media serupa dalam penelitian terdahulu. Fitur ini juga terbukti mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta melatih keterampilan menyimak peserta didik.

Berdasarkan hasil uraian diatas ditinjau dari tahapan validasi, tes dan angket respon peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa media komik “Gresik Kotaku” valid, efektif, dan berkriteria sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu memotivasi peserta didik untuk berlatih keterampilan menyimak, serta memperluas pengetahuan mereka mengenai sejarah lokal melalui pendekatan yang inovatif dan kontekstual.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media Komik Gresik Kotaku, saran yang dapat diberikan yaitu :

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik “*Gresik Kotaku*” secara kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, serta menjadikannya sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran serupa yang menyenangkan dan kontekstual.

2. Bagi Peserta Didik

Media komik ini diharapkan dapat menjadi sarana belajar yang menarik, menumbuhkan minat belajar, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam memahami sejarah lokal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media komik ini dengan memperluas materi bacaan, memperkaya ilustrasi, serta menambahkan elemen yang lebih interaktif, edukatif, dan inovatif agar media lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang.

