

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lokal Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV MIN 7 Prambon Nganjuk

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran komik berbasis budaya lokal untuk mata pelajaran IPAS kelas IV yang mengusung tema keberagaman budaya daerah Nganjuk. Media komik ini memuat berbagai budaya, tradisi, kesenian, makanan khas, peninggalan sejarah, kekayaan alam, dan perbedaan daerah Nganjuk dahulu dan sekarang mulai dari pekerjaan dan masyarakatnya. Media pembelajaran komik berbasis budaya lokal ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan literasi budaya siswa IV MIN 7 Prambon Nganjuk. Komik sendiri memiliki keunggulan yang mampu menjelaskan konsep secara sederhana dan mudah dipahami oleh anak, oleh karena itu dianggap dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang apa yang mereka pelajari.⁹⁴ Dengan pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya lokal ini diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas IV MIN 7 Prambon Nganjuk pada materi keragaman budaya IPAS BAB 6 karena media pembelajaran komik ini dilengkapi dengan ilustrasi gambar menarik dan materi yang mengacu pada tujuan pembelajaran IPAS BAB 6 dan indikator literasi budaya yang dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya.

⁹⁴ Hamdan Husain Batubara, *Media Pembelajaran Efetif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 114.

Pengembangan media komik berbasis budaya lokal materi IPAS BAB 6 untuk kelas IV ini sudah melewati 5 tahap pengembangan, yaitu tahap Analisis (*analysis*), Desain atau perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum yaitu analisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS BAB 6 kelas IV. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan realisasi produk yang sudah dirancang dengan menyusun materi, menyusun isi media, menyatukan elemen-elemen yang sudah disiapkan melalui aplikasi *Canva* dan melakukan uji validasi produk. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk untuk mengetahui kemenarikan media efektifitas media untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Tahap evaluasi adalah tahap memberikan nilai terhadap pengembangan media komik yang sudah diujicobakan dari hasil validasi ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran, respon siswa, dan hasil *pre-test* dan *post-test*.

2. Validitas dan Efektifitas Media Komik Berbasis Budaya Lokal dalam Meningkatkan Literasi Budaya Siswa.

Dari hasil uji validasi media komik berbasis budaya lokal yang dilakukan oleh praktisi yang berkompeten di bidangnya, hasil yang diperoleh dari validasi ahli desain media rata-rata sebesar 83,16% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan beberapa catatan pada ejaan kata dan urutan isi media komik. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi yang diperoleh rata-rata sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, dengan beberapa catatan untuk ejaan kata. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli pembelajaran sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Setelah divalidasi media komik berbasis budaya lokal kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli sebelum di lakukan uji coba.

Adapun uji efektivitas media komik berbasis budaya lokal diperoleh dari angket respon siswa pada penggunaan media yang mendapat nilai sebesar 89% atau 3,58 dengan kriteria “Sangat Baik”. Dan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* literasi budaya siswa menggunakan media komik berbasis budaya lokal \leq rata-rata nilai *post-test*, atau dalam arti terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada hasil uji-t dengan Sig (2-tailed) $< 0,05$.

3. Literasi Budaya Siswa Kelas IV-C MIN 7 Prambon Nganjuk Setelah Penerapan Media Komik Berbasis Budaya Lokal

Setelah dilakukan pengembangan dan penerapan media komik berbasis budaya lokal, literasi budaya siswa mengalami peningkatan. Hal ini ditinjau berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang telah dianalisis melalui uji-t dengan Sig. (2-tailed) 0,00, 0,05 dan uji N-Gain yang mendapatkan hasil sebesar 0,69 dengan kriteria “Sedang”. Sehingga disimpulkan bahwa literasi terdapat peningkatan literasi budaya siswa peserta didik setelah penggunaan media komik berbasis budaya lokal.

4. Kelemahan, Kelebihan, Peluang, dan Ancamana Media Pembelajaran Komik Berbasis Budaya Lokal

a. Kelemahan media komik berbasis budaya lokal

- 1) Media komik yang dikembangkan dari bantuan aplikasi sederhana dan pembuatan karakter yang mengandalkan situs website membuat gambar yang disajikan kurang bervariasi.
- 2) Media yang dikembangkan hanya memuat materi keberagaman di daerah Nganjuk dan sedikit materi keberagaman dari daerah lain.

b. Kelebihan media komik berbasis budaya lokal

- 1) Media komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai referensi, bahan bacaan siswa dan pendamping materi keberagaman budaya pelajaran IPAS BAB 6.
- 2) Media komik yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang budaya di daerahnya.
- 3) Media komik yang dikembangkan dilengkapi ilustrasi nyata dari beberapa materi sehingga peserta didik lebih mudah mengenal budaya daerahnya.

c. Peluang pemanfaatan media komik berbasis budaya lokal

- 1) Selain untuk meningkatkan literasi budaya, media komik yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk menarik minat peserta didik karena kemenarikan alur dan ilustrasi media komik.
- 2) Waktu yang digunakan lebih efektif

d. Ancaman media pembelajaran komik berbasis literasi budaya

- 1) Persaingan produk serupa

2) Rendahnya minat baca dan rasa ingin peserta didik.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi peserta didik, komik berbasis budaya lokal ini bagi peserta didik dapat digunakan sebagai sumber belajar.
- b. Bagi guru, komik berbasis budaya lokal dapat digunakan sebagai pendamping materi, dan alat untuk menjelaskan materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPAS.
- c. Media komik yang sudah dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana untuk lebih berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran bagi peneliti

2. Saran Diseminasi Produk

Media komik berbasis budaya lokal dapat digunakan sebagai objek penelitian atau digunakan di lembaga pendidikan sekolah dasar dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik agar penyebarannya tepat sasaran dan bermanfaat.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya memuat materi keberagaman budaya di daerah khususnya daerah lokal Nganjuk untuk kelas IV saja dan untuk menguji peningkatan literasi budaya siswa, dengan demikian media komik berbasis literasi budaya ini perlu dikembangkan materi kebudayaannya agar lebih bervariasi dan digunakan untuk menguji minat atau hasil belajar siswa.