

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD Negeri Wonokerto 04 yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil penilaian validitas media komik digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD Negeri Wonokerto 04 sudah dinyatakan valid/layak berdasarkan perolehan nilai keseluruhan dari aspek validasi media yaitu 86,6% validasi materi yaitu 94,7%, validasi lembar penilaian literasi membaca 94%, validasi modul ajar 90,5%.
2. Data dari penelitian di SD Negeri Wonokerto 04 menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi sangat praktis, berdasarkan dengan nilai respon siswa pada kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan respon yang baik, dengan nilai rata – rata 94% pada kelompok kecil dan 84% pada kelompok besar. Penelitian ini juga mengungkap bahwa media komik digital yang dikembangkan peneliti efektif, karena siswa mengalami peningkatan dalam literasi membaca dalam kelompok besar. Hal ini dinyatakan dengan nilai rata – rata pada kelompok besar mencapai nilai pre - test 46% dan nilai post – test 89% dengan mencapai kriteria nilai N – Gain 0,81 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital Bahasa Indonesia pada materi teks narasi dapat digunakan oleh siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 04.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa pada materi eks narasi terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

### 1. Bagi peneliti lainnya:

- a. Media komik digital yang dikembangkan hanya terbatas pada materi teks narasi saja, sehingga diharapkan kedepannya pengembangan komik digital dapat lebih luas lagi dalam hal materi sehingga media komik digital kedepannya dapat digunakan dalam proses belajar pada sub bab yang lain.
- b. Media komik digital yang dikembangkan hanya terbatas pada kemampuan level literasi membaca saja, sehingga diharapkan pengembangan komik digital ini cakupannya dapat lebih luas lagi dari sisi segi analisis kemampuan siswa yang lainnya.
- c. Media komik digital masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi tampilan, isi, maupun materi untuk menjadi media pembelajaran. Sehingga pengembangan komik digital mendapatkan hasil yang maksimal.

### 2. Bagi guru:

Disarankan pada saat penerapan komik digital dalam pembelajaran guru harus lebih ketat pengawasannya dikarenakan masih banyak siswa yang menyalahgunakan HP pada waktu pembelajaran untuk membuka aplikasi lain seperti sosial media atau *game*.

3. Bagi peserta didik:

Disarankan untuk memanfaatkan atau menggunakan media komik digital sebagai sumber belajar agar peserta didik lebih terampil dalam memahami pembelajaran berbentuk visual.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR PUSTAKA

- A Indradi Dan Rahmah Purwahida. 2022. *ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. 2017. Pembelajaran Literasi: *Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afrilyasanti, Rida., & Basthomi, Yazid. (2011). *Adapting Comics and Cartoons to Develop 21st Century Learners. Language in India; Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow*.: Aggleton, J. 2018. Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 00(00), 1–17.
- Agustina, E. , Andriani, D. , & Muklas, M. (2021). *Hubungan Antara Kecepatan Membaca dan Pemahaman Isi Bacaan*. Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences,13(1), 28–38. <https://doi.org/10.30599/jti.v13i1.698>.
- Agustina, L., Arffianto, A., Khalishah, S.H., Indarwati, L., Putri, D. R., ElMajid, S. E., Rahayu, K. S., Nurleli, D.Y., Agung, W., & Sholihah, I. (2020). *Revitalisasi Perpustakaan untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa di SD Muhammadiyah Nurul Ilmi, Klaten*. Buletin KKN Pendidikan, 1(2), 97–105.
- Ahmad, Hafiz. (2009) “*Kenapa Komik Digital.*” resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center.
- Ahmadi, F., & Ibda, H. 2018. *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktik*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Andi Prastowo, 2012 *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press), 5.
- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. 2018. *Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus*. *Journal of Science and Mathematics Education*. Vol. 1, No. 1.
- Angraena Ayu, Wahyu Arini. 2021. *Kevalidan Dan Respon E – Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Musi Waras*. Sumatera Selatan Indonesia: Silampari Jurnal Pendidikan.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D.R. (2022). *Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2).
- Aprinawati, I. (2018). *Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147.
- Ardian, K.E., & Agung, G. (2022). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1)

- Arikunto, suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara hal 183.
- Ati, Pujaning Aster & Sigit Widiyanto. 2020. *Literasi Bahasa dalam Meningkatkan Minat Baca dan Menulis pada Siswa SMP Kota Bekasi*. Basasastra. 9(1), hlm 106.
- Atmaja, D. W., & Widoatmodjo, S. (2021). Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara, Jakarta. Pengaruh Motivasi, Persepsi Risiko Dan Pengetahuan Investasi Terhadap Minat Berinvestasi Di Masa Pandemi Covid-19.
- Aggleton. Jen. 2018. *Defining Digital Comics: a British Library Perspective*, Journal of Graphic Novels and Comics Vol. 10:4.
- Dafit, Febrina & Zaka Hadikusuma Ramadan. 2020. *Pelaksanaan Program Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar*. Jurnal BASICEDU. 4(4), hlm 1430.
- Dalman. 2013. *"Keterampilan Membaca."* PT RajaGrafindo Persada. Kota Depok. Jakarta.
- Degeng, I. (2016). *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dan Model Elaborasi*. Malang: IKIP dan IPTDI.
- Dharma, K. B. (2020). *Impelementasi gerakan literasi sekolah dalam menumbuhkan minat baca siswa sekolah dasar*. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(1), 7079.
- Dittmar. (2012). Digital Comics. *Scandinavia Journal Comic Arts SJOCA Winter*.
- Djuanda, D dan Silvia O. Wila. 2017. *Model Literatur Based Dalam Program Gerakan Literasi Sekolah*. 4 (2). (hlmn 160-171). Indikator literasi.
- Fahrianur, Monica, R., Wawan, K., Misnawati, Nurachman. A, Veniaty, S., & Ramadhan, I. (2021). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(No.1), 102–113.
- Faizah, Dewi Utami dkk. (2016). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud RI. tahap tahap dalam tabel.
- Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, & Dewi, C. (2019). *Pengembangan komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter religi untuk pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6(2), 123–135.
- Fitria, Ramadhan. 2022. *"Komik Digital Berbasis Canva"*. Penerbit Sagusatal Indonesia. Solok.
- Gumelar, Comic Making (Jakarta: PT. Indeks, 2011). Elemen Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *Metode Penelitian R&D*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), 11. pustakaMandiri.

- Hakim, N., & Anugrahwati, R. (2017). *Efektivitas Komik Terhadap Self Efficacy Upaya Pencegahan Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal Care, 5(3), 393-402.
- Henry Guntur Tarigan, 2018 *Membaca Dalam Kehidupan* (Bandung: Angkasa),.h32.
- Indah, R.P (2017). *Efektivitas Metode Jarimatika Untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar Kelas III*. Jurnal Pendidikan (Vol 8, No 2)
- Jufri Ahmat, Wahyu Sukartiningsih (2013). *Penggunaan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Di Kelas V Sekolah Dasar*.Jurnal PGSD (Volume 01 Nomor 02)
- Kandriasari, A., Yulianti, Y., Sachriani, & Jarudin. (2023). *Mobile Learning. American Service a Digital Literacy in Improving Students' Analytical Skills*. Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology, 31(2), 184–196.
- Komang Sudarma. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di SD Negeri 1 Baktiseraga*.
- Lestari, K. E. & Negara, M. Y. 2018. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Marwany & Kurniawan. 2020. Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: *Meningkatkan Keterampilan Membaca, Berpikir, dan Menulis Berpikir Anak*. Yogyakarta: Hijaz P MS.
- Mahardhani, A.J,. dkk. 2021. *Pemberdayaan Siswa SD Dalam Literasi Membaca Melalui Media Bergambar Di Magetan*. Buletin KKN Pendidikan, 3(1), 11-22.
- Mitko. A.J & Brookhart, S.M. 2011. *Educational Assessment Of Students*. (6th ed). Pearson.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. *“Pengembangan Model Pembelajaran.”* Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ningrum, A. (2021). *Implementasi Literasi Baca Tulis Untuk Pemahaman Membaca Siswa Kelas 2 Di SDN Mojorejo 1*. Batu (Doctoral dissertation, Universitas Mummadiyah Malang).
- Pedro, L. F. M. G., Barbosa, C. M. M. de O., & Santos, C. M. das N. (2018). *A critical review of mobile learning integration in formal educational contexts*. International Journal of Educational Technology in Higher Education. Purba Sari Ayu Wangi atawa Lutung Kasarung karya Ajip Rosidi, terbitan Nuansa, 2008.
- Puspitasari, D. W., Tisngati, U., & Erviana, L. (2021). *Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 8(1), 45–55.

- Rasiman, Agnita Siska Pramasdyahsari. 2014. "Development Of Mathematics Learning Media." *Jurnal of Education and Researsch*, 535-44. Rohim and Rahmawati, "Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 6, no. 3 (2020) : 230-237.
- Rosyadi, Imron. 2020 R.A. Kartini: *Biografi Singkat 1879-1904*. Yogyakarta: Garasi.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). *Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar*. *Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Ritonga, M., Windari, F., Sihite, T. H. 2020. *The Influence Of Financial Literasi, Financial Inclusion and Consumptive Behavior On Student Interest In Management Department, Faculty of economics and Research and Critics*, 4005-4013. <https://bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/2168>.
- Sa'adah, Risa Nur, Dan Wahyu, 2020 *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*, Malang: Literasi Nusantara.
- Silviana Nasrul, Ade Irma Suryani, and Sri Apfani, (2020) "Analisis Validitas Pengembangan Bahan Ajar Membaca Dalam Hati Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Strategi Ok5R Di Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 6, no. 2. 227–36.
- Suciati, Titik. 2018. *Meningkatkan Antusiasme Siswa terhadap Kegiatan Belajar dan Pembelajaran di Kelas melalui Program Literasi Membaca "Tunggu Aku"*. *Insania*. 2(3), hlm 319-324.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bogor*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–123.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta
- Suparlan, 2021 "Ketrampilan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 1 : 1-12.
- Susilo, M.J (2019). *Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium dan Herbarium untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah*. *Jurnal Bioedukatika* (Vol. 3, Issue 1)
- Suwarni, Sri. 2021. *Senangnya Belajar Membaca Lancar dengan Model Pembelajaran Make aMatch Berbantu Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD*. UNISRI Press: Surakarta.
- Swandi, I. W., Wibawa, A. P., Pradana, G. Y. K., & Suarkad, I. N. (2020). *The digital comic Tantri*.
- Tarigan, H. G. 2021. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.

- Tarigan, Henry Guntur. 2016. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Teguh, M. (2020). *Gerakan literasi sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 1(2),1-9.
- Ustman & Bayaruddin. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Widodo, M. M., & Ruhaena, L. (2018). *Lingkungan literasi di rumah pada anak pra sekolah*. Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi, 3(1), 1-7.
- Yunia, Nisda. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi. Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas Viii Mts Negeri 1 Bandar Lampung." Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung.
- Zakiyah, Qiqi Yulianti Dan Rusdiman, 2022. *Pendidikan Nilai: Kajian Teori Dan Praktik Sekolah*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Zulkarnain, A.D, & Jatmiko, T.E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Androit Pokok Bahasan Segitiga*. Jurnal Gammath (Vol.3, Issue 1).