

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis kebudayaan lokal Banten dengan model 4-D (*Four D*), metode yang digunakan pada penelitian ini meliputi 4 tahapan yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. Pada buku cerita bergambar ini mengembangkan cerita rakyat yang berasal dari daerah Banten yaitu, asal-usul Batu Kuuwng yang dipadukan dengan berbagai elemen dan karakter tokoh yang disukai oleh anak-anak.
2. Media pembelajaran buku cerita bergambar telah diuji kelayakan dengan ahli media dan ahli materi yang memperoleh nilai 84% dari ahli media, dan 80% dari ahli materi sehingga ketika diakumulasikan menjadi 82%. Artinya buku cerita bergambar berbasis kebudayaan lokal “sangat layak” untuk digunakan.
3. Keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar berdasarkan hasil analisis terhadap angket siswa menggunakan uji t. Diperoleh hasil analisis data yang menunjukkan nilai sig. $0,00 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan sesudah diberlakukannya buku cerita bergambar berbasis kebudayaan lokal di kelas IV Al-Fattah.

B. Saran

Peneliti menyadari jika buku cerita bergambar ini belum sempurna sepenuhnya. Buku cerita bergambar berbasis kebudayaan lokal ini membutuhkan penelitian dan pengembangan lanjut sehingga dapat

menjadi buku cerita bergambar yang memiliki daya tarik bagi siswa. Berikut adalah beberapa potensi pengembangan buku cerita bergambar berbasis kebudayaan lokal untuk dapat lebih baik lagi:

1. Penyempurnaan pada desain buku agar lebih menarik dan inovatif.
2. Penyempurnaan narasi agar lebih terstruktur.
3. Perpanjangan waktu pada saat melakukan uji coba di kelas sehingga hasil dari penerapan media buku cerita bergambar dapat lebih maksimal, karena peneliti sadar jika mengukur karakter siswa tidak bisa dengan waktu sebentar.