

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS pada materi Cahaya dan Sifatnya yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Heuristik Vee* berbantuan media Grafis Digital lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar IPAS pada materi yang sama yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Heuristik Vee* tanpa berbantuan media Grafis Digital di kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Hal ini terbukti dari hasil analisis sampel independen yang menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $< 0,001$ dan $0,002$, yang lebih kecil dari $0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menandakan terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model pembelajaran *Heuristik Vee* berbantuan media Grafis Digital terhadap hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Heuristik Vee* berbantuan media Grafis Digital terhadap hasil belajar IPAS materi Cahaya dan Sifatnya di Kelas V SD Negeri 106163 Bandar Klippa pada T.A. 2024/2025.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Sekolah

Disarankan agar pihak sekolah mendukung implementasi model pembelajaran berbasis media digital, seperti penggunaan media Grafis Digital dalam pembelajaran IPAS. Dukungan tersebut bisa berupa penyediaan fasilitas dan

pelatihan untuk guru, agar mereka dapat menguasai teknologi yang mendukung inovasi dalam pembelajaran. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, serta berpengaruh terhadap hasil belajar secara keseluruhan.

5.2.2 Bagi Guru

Disarankan agar guru berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Heuristik Vee* yang didukung oleh media Grafis Digital. Hal ini dapat menjadi alternatif yang efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa.

5.2.3 Bagi Siswa

Pembelajaran yang menggunakan model inovatif dan menyenangkan, seperti *Heuristik Vee* dengan bantuan media Grafis Digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Suasana yang lebih menarik ini juga akan membuat siswa lebih tertarik dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap konsep teori akan lebih baik, dan mereka juga akan lebih termotivasi untuk memiliki rasa tanggung jawab dalam proses belajar, yang pada gilirannya akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang akan melaksanakan penelitian serupa disarankan untuk terlebih dahulu menguasai model pembelajaran yang akan digunakan atau diteliti.