

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan, antara lain :

1. Proses pengembangan media komik digital berbantuan QR Code untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD N 096757 Panggualan dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan diawali dengan analisis karakteristik siswa, kurikulum, serta materi IPAS *daerah kebanggaanku* yang memuat transformasi batik Simalungun sebagai ornamen budaya. Selanjutnya, media dirancang dalam bentuk komik digital dengan alur cerita kontekstual, ilustrasi menarik, serta integrasi QR Code sebagai penghubung materi pendukung. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli dan diuji coba dalam pembelajaran hingga dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.
2. Komik digital berbantuan QR Code yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPAS materi daerah kebanggaanku kelas V SD N 096757 Panggualan. Kelayakan produk media yang dikembangkan telah divalidasi ahli media sebesar 91% dengan kriteria sangat layak, ahli materi sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 84% dengan kriteria sangat layak.
3. Komik Digital Berbantuan QR Code yang dikembangkan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPAS materi daerah kebanggaanku kelas V SD N 096757 Panggualan. Hal ini dibuktikan dari respon positif guru sebesar 87% , uji perorangan atau penilaian diri siswa sebesar 87% dan uji kelompok kecil sebesar 84% dengan kriteria sangat praktis.
4. Komik digital berbantuan QR Code yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD N 096757 Panggualan. Pada hasil kognitif, Sebelum penerapan

media komik digital berbantuan QR Code, tidak ada siswa yang tuntas pada pretest. Namun setelah adanya penerapan, 79,31% siswa tuntas pada posttest dengan rata-rata N-Gain 0,52 masuk kategori sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis diperoleh t_{hitung} 16,46 dan t_{tabel} 1.705 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,46 > 1.705$). dan pada hasil afektif sebesar 85% kategori sangat baik. Dengan demikian, komik digital berbantuan QR Code terbukti efektif dalam mengubah sikap serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa,

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian, mayoritas siswa telah berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbantuan QR Code memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran maupun hasil yang diperoleh siswa. Penyajian materi dalam bentuk visual yang disertai alur cerita mampu membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih sederhana dan mudah dipahami, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dengan adanya akses melalui QR Code memberikan peluang bagi siswa untuk mempelajari kembali materi secara mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap mandiri dalam belajar. Siswa yang telah mencapai KKM memperlihatkan kemampuan dalam memanfaatkan media secara maksimal, baik dalam memahami isi materi maupun dalam mengulang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pencapaian tersebut juga mencerminkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan serta manfaat yang baik dalam menunjang kegiatan belajar. Keberhasilan sebagian besar siswa dalam mencapai KKM menjadi indikasi bahwa pemanfaatan media digital interaktif, seperti komik digital berbantuan QR Code, dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di tingkat sekolah dasar

Penelitian ini memberikan implikasi positif terhadap pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil pengembangan komik digital berbantuan QR Code menunjukkan bahwa media ini sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SD N 096757 Panggualan. Komik digital yang dikembangkan mampu menyajikan materi IPAS tepatnya daerah kebanggan secara visual, kontekstual, dan dekat dengan lingkungan serta budaya disekitar siswa, sehingga memudahkan siswa untuk memahami karakteristik daerah, lokasi lingkungan, dan kekayaan budaya yang ada di daerah sekitar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat menjadi solusi yang inovatif dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional selama proses pembelajaran, serta menjadi solusi untuk guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru kelas di sekolah dasar untuk mulai menggunakan media komik digital pada proses pembelajaran. Terutama untuk materi daerah kebanggan. Penggunaan media ini meningkatkan partisipasi siswa, minat belajar, serta membantu siswa dalam memahami materi IPAS secara lebih menarik dan mudah dipahami. Peneliti mengharapkan sekolah untuk mendukung penggunaan media komik digital berbantuan QR Code dengan menyediakan sarana yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru agar mampu mengembangkan dan menggunakan komik digital secara optimal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar evaluasi lebih diperluas tidak hanya ranah kognitif dan afektif tetapi aspek psikomotorik harus di tambahkan, agar dampak penggunaan media ini lebih menyeluruh dan mendalam. Serta mengkaji respon siswa secara lebih mendalam, tidak hanya secara umum, tetapi juga mencakup aspek minat, motivasi, dan keterlibatan, agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh terhadap penggunaan media pembelajaran.