

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang diuraikan dalam Bab IV, hasil belajar siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas menunjukkan peningkatan setelah perlakuan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,96 meningkat menjadi 84,04 pada *posttest* dengan penerapan media diorama berbantuan *QR Code*. Sementara itu, kelas kontrol mengalami kenaikan dari 54,81 pada *pretest* menjadi 62,88 pada *posttest* menggunakan media konvensional berupa kertas karton bergambar. Peningkatan yang lebih signifikan di kelas eksperimen mengindikasikan dampak positif media diorama berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikonfirmasi oleh hasil uji-t (*Independent Sample T-Test*) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penerapan media diorama berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas pada Bab 7 Sub Bab B *Keragaman Budaya di Indonesia* Tahun Pelajaran 2025/2026.

5.2 Saran

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan media diorama berbantuan *QR Code* sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.
2. Bagi sekolah, disarankan agar lebih memperhatikan penyediaan dan pemenuhan sarana serta prasarana pembelajaran, terutama yang terkait dengan media ajar dan alat praktik, agar mendukung kelancaran kegiatan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok, sehingga optimalisasi pencapaian hasil belajar dapat tercapai.
3. Bagi siswa, siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun melalui kerja kelompok, serta memiliki keberanian menyampaikan jawaban atau pendapat secara lisan dan menunjukkan ketelitian yang lebih tinggi dalam mengerjakan tugas serta soal yang diberikan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai referensi untuk mengkaji penerapan media diorama berbantuan *QR Code* dalam pembelajaran, dengan harapan pengembangan kajian lebih lanjut mempertimbangkan keterbatasan dan kelemahan yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya.