

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang telah dijabarkan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *QRTURAL CARD* menunjukkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik masih rendah, hal ini ditunjukkan bahwa peserta didik memiliki rata-rata hasil *pre-test* yang tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dari 26 peserta didik, 22 peserta didik belum lulus atau mencapai KKM.
2. Pemahaman konsep peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media *QRTURAL CARD* menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan konsep peserta didik yang ditunjukkan dari nilai hasil *post-test* meningkat lebih besar dari hasil *pre-test*. Setiap indikator juga memiliki peningkatan yang tinggi dan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media *QRTURAL CARD* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
3. Media *QRTURAL CARD* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik Fase C pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” Pendidikan Pancasila. Hal ini ditinjau dari adanya perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media *QRTURAL CARD*. Berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* dan uji perhitungan terhadap skor *N-Gain* pada kategori sedang dengan taraf cukup efektif dan nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *QRTURAL CARD* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik fase C Sekolah Dasar (H_0 ditolak).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media *QRTURAL CARD* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi

“Keragaman Budaya Indonesiaku” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase C. Media *QRTURAL CARD* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual melalui permainan edukatif yang dipadukan dengan akses materi digital berbasis *QR-Code*. Selain itu, media ini juga mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik, memperkuat interaksi sosial, serta menjadikan pembelajaran kolaboratif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *QRTURAL CARD* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”. Penggunaan media anya memudahkan peserta didik memahami materi melalui visualisasi dan permainan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Dengan pendekatan yang berbasis permainan edukatif dan pemanfaatan teknologi QR Code, peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.
2. Penggunaan media *QRTURAL CARD* saat pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media ini juga dapat membantu guru untuk mengaitkan materi agar lebih mudah dihafal dan ingat oleh peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, berikut disampaikan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan praktik dan penelitian selanjutnya:

1. Bagi Guru

Dalam memilih media pembelajaran untuk digunakan pada pembelajaran, guru diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan

media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakter peserta didik. Media seperti *QRTURAL CARD* dapat menjadi alternatif karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru juga perlu memaksimalkan fungsi *QR-Code* dalam media ini sebagai sarana untuk memperluas materi dan akses belajar peserta didik secara mandiri.

2. Rekomendasi untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan akses jaringan internet seperti Wi-Fi yang memadai di lingkungan sekolah. Hal ini penting untuk mendukung penggunaan media *QRTURAL CARD* yang terintegrasi dengan *QR-Code* dan materi digital. Selain itu, sekolah juga disarankan memberikan ruang bagi guru untuk mengikuti pelatihan atau pengembangan kompetensi dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

3. Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya berfokus pada satu jenis media, satu mata pelajaran, dan dilakukan di satu satuan pendidikan. Oleh karena itu, teruntuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dengan cakupan peserta didik yang lebih luas, materi yang berbeda, atau penggabungan *QRTURAL CARD* dengan model pembelajaran lainnya. Peneliti juga dapat mengeksplorasi pengaruh media ini terhadap aspek lain, seperti keterampilan sosial, kolaborasi, atau nilai karakter.