

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 materi siklus air. Dengan menggunakan media tersebut menjadi bukti untuk peserta didik bahwa belajaran itu tidak kalah asik dan serunya seperti kita bermain *games*.

Kemudian dengan adanya media pembelajaran seperti media ini membuktikan pula bahwa fasilitas – fasilitas di bidang pendidikan kian hari kian berkembang mengikuti kebutuhan kita pada saat ini. Ketersediaannya wahan dan alat yang baik pun dapat mampu menunjang aktivitas pembelajaran ini. Selain itu , dengan terpenuhnya kebutuhan tersebut, media ini menjadi salah satu cara untuk mengembangkan, mengasah dan meningkatkan kinerja dan kreativitas pendidik dan penulis.

5.2 Implikasi

Mudah-mudahan hasil dari penelitian ini dapat berguna dan menjadi pembendaharaan di dunia pendidikan ini, baik secara teoritis maupun secara praktis. Dari implikasi secara teoritis, penelitian ini menganalisis mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik selama menggunakan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* dan media penunjang lainnya selama pembelajaran di masa transisi sebelum pembelajaran secara luring diresmikan oleh pemerintah Indonesia. Lalu, secara implikasi praktisi proses penelitian ini dilakukan secara daring dan luring di kelas V pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2 materi siklus air.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberikan pendapat sebagai berikut;

5.2.1. Peserta didik

Media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* pada pokok bahasan siklus air memang didesain untuk peserta didik supaya dapat mengakses dimana pun serta kapanpun itu dan bisa menggunakan perangkat apapun seperti gadget, ipad, note book dan lain – lain.

5.2.2. Pendidik

Penggunaan media pembelajaran yang telah ada sebelumnya bisa dioptimalkan menggunakan lebih baik lagi, tapi penggunaan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* sebagai hal yang baru. Serta pendidik bisa mengembangkannya lebih lanjut sebagai materi ajar dan mengasah keterampilan pendidik.

5.2.3. Sekolah

Pengelolaan sarana dan prasarana wajib menjadi salah satu prioritas utama sekolah menjadi dukungan terhadap peserta didik maupun pendidik pada berlangsungnya proses pembelajaran.

5.2.4. Peneliti selanjutnya

Dapat berbagi dengan tampilan yang modern, majemuk dan puspawarna. Lalu mampu untuk melaksanakan ujicoba secara luas yaitu lebih dari satu Sekolah Dasar.