BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesiaku menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flash card* berbasis *QR Code* dengan siswa yang menggunakan media gambar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji t-test pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai $t_{hitung=}$ 4,874 sedangkan $t_{tabel=}$ 2,022, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flash card* berbasis *QR Code* dengan siswa yang menggunakan media gambar. Berdasarkan perhitungan N-Gain, kelas eksperimen yang menggunakan media *flash card* berbasis *QR Code* memperoleh nilai rata-rata 0,70 dengan kriteria "Tinggi" sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media gambar memperoleh nilai sebesar 0,42 dengan kriteria "Sedang".

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru disarankan menerapkan media *flash card* berbasis *QR Code* dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan kesiapan siswa, alokasi waktu, ketersediaan sumber daya, serta melakukan pengawasan penggunaan handphone agar siswa tetap fokus mengakses materi pembelajaran.
2. Bagi Sekolah
   a. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan media *flash card* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran.
   b. Sekolah dapat memberikan pelatihan, pendampingan, fasilitas pembelajaran yang relevan, serta menciptakan lingkungan belajar yang

mendukung agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi lebih optimal dan menarik bagi siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya
   a. Disarankan untuk memperpanjang durasi penelitian agar penerapan media *flash card* berbasis *QR Code* dapat diterapkan secara lebih optimal, dan mencakup semua tahapan pembelajaran.
   b. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda atau sekolah yang berbeda dengan tetap menyesuaikan kondisi sekolah yang akan diteliti, terutama terkait fasilitas serta kebijakan penggunaan handphone oleh siswa ketika pembelajaran.
   c. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan materi pembelajaran yang lebih luas dan spesifik agar penerapan media *flash card* berbasis *QR Code* dapat menghadirkan konteks pembelajaran yang lebih beragam dan relevan dengan kehidupan siswa.
   d. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan desain *flash card* berbasis *QR Code* dengan tampilan yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif, baik dari segi pemilihan warna, ilustrasi, tata letak, maupun fitur pendukung lainnya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.