

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Quick Response* (QR) Code Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Terhadap Tetangga di Kelas III MI Al Washliyah Perbutulan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

1. Pada tahap *Analysis* (Analisis) peneliti melakukan observasi untuk menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran. Observasi tersebut dilakukan dengan aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk mengumpulkan data yang relevan. Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional saja membuat pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, seperti komik berbasis *Quick Response* (QR) Code untuk mendukung pembelajaran, khususnya pada materi akidah akhlak tentang adab terhadap tetangga. Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan merancang butir materi, menyusun naskah, mengumpulkan bahan, dan membuat media, termasuk komik, video pembelajaran, dan QR Code. Tahap *Development* (pengembangan) melibatkan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media komik berbasis QR Code yang telah dirancang sehingga dapat digunakan. Tahap *Implementation* (implementasi) melibatkan uji coba di kelas untuk mengevaluasi tingkat kelayakan dan respon peserta didik terhadap komik berbasis QR Code yang secara umum diterima dengan baik. Tahap *Evaluation* (Evaluasi) yaitu tahapan akhir menunjukkan tanggapan positif dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, tanpa adanya saran untuk revisi lebih lanjut,

sehingga komik berbasis *QR Code* dianggap sudah selesai dan menjadi produk akhir yang memuaskan.

2. Berdasarkan uji kelayakan yang diperoleh bahwa :
 - a. Uji kelayakan validasi ahli materi, skor yang didapatkan yaitu 65, sehingga presentase kelayakan yang didapatkan yaitu 93% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan.
 - b. Uji kelayakan validasi ahli media dilakukan dua kali validasi. Pada validasi pertama skor yang didapatkan yaitu 90, sehingga presentase kelayakan yang didapatkan yaitu 90% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan.
 - c. Uji kelayakan validasi ahli bahasa, skor yang didapatkan yaitu 33, sehingga presentase kelayakan yang didapatkan yaitu 94% termasuk ke dalam kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan.
3. Hasil dari respon peserta didik didapatkan skor rata-rata 46,84 atau 78%, maka kepuasan penggunaan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* pada materi adab terhadap tetangga berada pada kategori memuaskan.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan. Peneliti berharap semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Saran yang peneliti berikan yaitu sebagai berikut.

1. Saran untuk siswa : manfaatkan media pembelajaran komik berbasis *QR Code* dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar.
2. Saran untuk guru: Melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas media pembelajaran komik berbasis *QR Code* dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Untuk Pembaca : penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

