

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dalam materi "Adab Menggunakan Media Sosial" pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMKN 2 Pandeglang, maka simpulan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran PAI & BP di SMKN 2 Pandeglang masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Media infografis dipilih karena mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik, sementara *QR Code* digunakan untuk menghubungkan siswa dengan konten digital secara cepat dan mudah. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK, dengan memanfaatkan *platform Google Site* untuk menyimpan materi, video, dan permainan edukatif interaktif. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis, mulai dari penyusunan konten, pembuatan infografis, pengintegrasian *QR Code*, hingga penyusunan media menjadi satu kesatuan utuh yang mudah diakses. Media kemudian diimplementasikan di kelas eksperimen dan diuji melalui observasi, *pretest-posttest*, serta angket respon siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dinilai melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru PAI. Hasil validasi menunjukkan bahwa media

infografis berbasis *QR Code* memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori “Baik/layak”. Ahli media memberikan skor rata-rata 4,47, ahli materi memberikan skor 4,3, dan guru PAI memberikan skor 4,5 dari skala maksimal 5. Media dinyatakan layak karena memiliki desain visual yang menarik, isi materi yang sesuai dengan kurikulum, bahasa yang mudah dipahami, serta fungsi *QR Code* yang efektif dalam memfasilitasi akses belajar digital. Media ini juga dinilai mampu mengakomodasi gaya belajar visual siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan modern.

3. Efektivitas Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Media infografis berbasis *QR Code* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil uji-t dua sampel independen menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *posttest* kelas eksperimen (69,89) dan kelas kontrol (60,25) dengan nilai signifikansi 0,003 ($< 0,05$). Peningkatan rata-rata skor sebesar 12,09 poin di kelas eksperimen menunjukkan bahwa media ini mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi “Adab Menggunakan Media Sosial”. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan digital mereka. Guru juga menyatakan bahwa media ini sangat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media infografis berbasis *QR Code* dinyatakan efektif dalam mendukung proses pembelajaran PAI secara lebih inovatif dan kontekstual.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi digital. Dukungan

tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana prasarana seperti jaringan internet, perangkat pemindai QR Code (HP/tablet), serta pelatihan pengembangan media bagi guru. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik generasi *digital native*, yaitu peserta didik yang tumbuh dalam lingkungan digital dan terbiasa berinteraksi dengan informasi visual secara cepat dan mandiri.

2. Bagi Guru PAI & BP

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* sebagai alternatif dalam penyampaian materi PAI. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, memperjelas konsep abstrak, serta meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Guru juga dapat menyesuaikan materi lain dalam bentuk infografis agar lebih menarik dan mudah dipahami, terutama dalam pembelajaran berbasis visual dan digital.

3. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran infografis berbasis *QR Code* ini secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas, sebagai bentuk kemandirian belajar. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi konten pembelajaran digital dan menjadikannya sebagai sumber belajar tambahan yang dapat meningkatkan pemahaman secara berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pengembangan media sejenis pada materi dan jenjang pendidikan lainnya. Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a) Mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas atau waktu perlakuan yang lebih panjang,
- b) Mengukur efek media tidak hanya dari aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik,

- c) Mengintegrasikan media dengan fitur interaktif lainnya (misalnya kuis digital, game edukatif, atau *augmented reality*) untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.