

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bagian ini berfungsi sebagai rangkuman akhir yang didasarkan pada temuan dan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai "Pembuatan Infografis Pada Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Cigudeg". Simpulan yang dipaparkan dalam bab ini disusun berdasarkan analisis data yang diperoleh dari penelitian dan kemudian diolah menjadi konten tulisan ini. Selain menyajikan simpulan, peneliti juga menyusun rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait serta individu-individu yang memiliki kepentingan atau ketertarikan terhadap karya tulis ini.

5.1. Simpulan

5.1.1. Simpulan Umum

Secara umum bab pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah sudah baik. Dengan membuat infografis pada aplikasi *Canva* ini kemampuan siswa akan pemahaman materi dan kreativitas pada setiap individu sudah mulai mengalami perkembangan. Melalui infografis yang terdapat pada aplikasi *Canva* ini siswa dapat menemukan media yang menarik, menyenangkan sekaligus memberikan stimulus supaya tercapainya indikator-indikator serta tujuan dari pembelajaran. Pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* dalam proses pembelajaran di kelas adalah contoh konkret dari solusi kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik dan lebih mudah untuk dimengerti oleh siswa. Meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kesulitan yang dirasakan oleh guru maupun siswa namun dengan membuat infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran terutama pembelajaran sejarah yang dapat menghidupkan suasana pembelajaran dikelas, menambah keterampilan siswa akan teknologi, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa akan hasil desain yang telah dibuat.

5.1.2. Simpulan Khusus

Setelah melakukan analisis yang cermat, peneliti akan menguraikan beberapa kesimpulan khusus berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini. Kesimpulan khusus berdasarkan rumusan masalah yang ada pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Alasan guru sejarah memilih infografis pada aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah dikelas dikarenakan di zaman sekarang ini pendidikan tidak hanya pembelajaran dan ilmu mengajar saja lebih dari itu guru pun harus mampu untuk mengkombinasikan antara materi pembelajaran, cara mengajar serta teknologi agar pembelajaran dikelas dapat hidup, siswa menjadi fokus dalam memperhatikan penjelasan guru sehingga materi yang dijelaskan oleh guru bisa diserap dengan baik dan siswa memiliki motivasi untuk belajar. Infografis yang terdapat pada aplikasi *Canva* ini sendiri merupakan aplikasi *online* yang mudah sekali untuk digunakan oleh semua kalangan terutama siswa ditingkat sekolah menengah atas yang hampir keseluruhan sudah menggunakan *handphone* yang canggih sehingga mudah untuk mengakses aplikasi *Canva* tersebut, dalam infografis yang ada pada aplikasi *Canva* ini sudah dilengkapi dengan desain-desain dan fitur-fitur menarik yang siap dipergunakan oleh siswa sehingga dapat menghemat waktu pengerjaan tugas.
- b. Proses pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas tentunya berdasarkan penyusunan RPP yang sudah dibuat oleh guru mata pelajaran sejarah yang sudah disesuaikan dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, tujuan dari pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran juga keadaan di kelas, sehingga seluruh rencana pembelajaran dari permulaan hingga akhir telah terstruktur dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah-langkah pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media dalam pembelajaran sejarah yaitu diawali dengan mengamati, mencari, menemukan, memecahkan masalah dengan diskusi,

proses tanya jawab, dan menyimpulkan bersama-sama seluruhnya dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Dengan membuat infografis pada aplikasi *Canva* yang disajikan di depan kelas selama proses pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memperoleh pemahaman materi. Hal ini disebabkan oleh pemaparan materi dalam bentuk ringkasan yang mencakup inti dari bahan ajar, sehingga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis. Lebih lanjut, pendekatan ini meningkatkan kemampuan siswa dalam menguraikan informasi, mengumpulkan data, melakukan analisis argumentasi, dan menghasilkan solusi.

- c. Kesulitan dan solusi dalam pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas karena infografis yang ada pada aplikasi *Canva* adalah aplikasi berbasis *online* yang membutuhkan jaringan yang stabil dan kuota yang cukup hal inilah yang menjadi kesulitan bagi setiap siswa dalam pembuatan infografis dengan menggunakan aplikasi *Canva* namun hal ini dapat terselesaikan karena dalam pengerjaan tugas yang diajukan oleh guru secara berkelompok maka dari itu siswa bisa memanfaatkan *hotspot* dari teman kelompoknya.
- d. Respon siswa terhadap pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran sejarah di kelas yaitu siswa menjadi lebih kreatif, tidak membosankan, lebih semangat untuk belajar, mudah untuk memahami materi yang disampaikan dan mampu untuk berdiskusi tidak hanya pada guru melainkan pada teman kelompok selain itu juga menumbuhkan rasa simpati terhadap sesama teman kelompok ataupun teman sekelas.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan uraian di atas, dapat disusun beberapa rekomendasi untuk berbagai pihak yang memiliki keterkaitan. Beberapa rekomendasi ini meliputi hal-hal berikut:

5.2.1. Bagi Sekolah

1. Sekolah memiliki peran yang signifikan dalam mendukung penggunaan teknologi sebagai komponen integral dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah perlu memperkuat fasilitas dan infrastruktur yang mendukung proses pembelajaran di kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan yang disajikan.
2. Disarankan agar sekolah meningkatkan kesiapan dan kompetensi SDM (Sumber Daya Manusia) dengan mengadakan pelatihan tentang penerapan teknologi dalam konteks pendidikan. Pelatihan tersebut dapat diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan staf pendidikan.

5.2.2. Bagi Guru

1. Guru sepatutnya mengembangkan lebih lanjut ketrampilannya dalam merancang perjalanan pembelajaran.
2. Guru seharusnya memiliki kapabilitas untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.
3. Guru sepatutnya memaksimalkan pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran, bukan hanya terpaku pada penggunaan aplikasi *Canva* semata.
4. Guru selayaknya lebih mengembangkan media infografis pada aplikasi *Canva* tidak hanya dibuat lalu dipresentasikan saja melainkan coba untuk mengunduhnya di media sosial baik milik siswa maupun sekolah

5.2.3. Bagi Siswa

1. Siswa sebaiknya memanfaatkan *handphone* bukan hanya untuk bermain-main saja, namun sebenarnya *handphone* yang bisa dibawa kesekolah tersebut dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang memberikan manfaat dan membantu menyelesaikan tugas
2. Siswa diharapkan mampu untuk terus mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mereka bukan hanya selama proses belajar di sekolah, karena saat ini pembelajaran tidak terbatas pada lingkungan sekolah saja.

3. Siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya melalui desain-desain yang terdapat dalam aplikasi *Canva* untuk bekal kehidupan dimasa depan

5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Bagi para peneliti yang berencana untuk mengkaji penggunaan infografis yang ada pada aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan mereka dapat secara cermat meninjau berbagai teori yang berkaitan dengan pembuatan infografis pada aplikasi *Canva* dengan lebih komprehensif. Tujuannya adalah agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, dan pencapaian indikator serta tujuan pembelajaran dapat terpenuhi sesuai harapan yang diinginkan.
2. Penggunaan infografis pada aplikasi *Canva* dalam konteks pembelajaran sejarah memiliki potensi untuk meningkatkan serta mengembangkan berbagai keterampilan tambahan. Aspek ini dapat berfungsi sebagai sumber referensi berharga bagi peneliti-peneliti berikutnya yang tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan infografis dalam aplikasi *Canva* sebagai sarana pembelajaran..