

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil riset yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva memiliki dampak positif terhadap peningkatan kreativitas belajar pada pelajaran Geografi kelas XI di SMAN 3 Cibinong yaitu :

1. Secara keseluruhan dari 4 indikator yang ada yaitu *fluency*, *originality*, *flexibility*, dan *elaboration*. Pada kelas eksperimen, setelah dilakukan observasi didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa masuk dalam kategori sangat kreatif dan sisanya masuk dalam kategori kreatif setelah digunakannya media pembelajaran audio visual berbasis Canva.
2. Pada kelas kontrol, setelah dilakukan observasi didapatkan hasil bahwa jumlah siswa masuk dalam kategori cukup kreatif dan sebagian kecil lainnya masuk dalam kategori kreatif dengan penggunaan media pembelajaran infografis.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap kreativitas belajar peserta didik. Didapatkan dengan hasil uji regresi linear sederhana yang memiliki nilai signifikansi sebesar $0,026 < 0,05$, yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan nilai R Square sebesar 54,5% sehingga terdapat pengaruh sedang dari penggunaan media audio visual berbasis Canva terhadap kreativitas belajar siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat implikasi sebagai berikut:

Penggunaan teknologi media pembelajaran audio visual berbasis canva di pelajaran Geografi kelas XI SMAN 3 Cibinong mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti berhasil meningkatkan daya tarik dan keterpahaman materi pelajaran dengan cara

mengemas media audio visual secara menarik. Dampaknya adalah materi pelajaran dapat disampaikan dengan jelas dan peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran audio visual, terutama untuk pelajaran geografi di kelas XI SMAN 3 Cibinong, dapat menjadi pilihan yang efektif, baik dalam pembelajaran online maupun tatap muka, serta dapat diterapkan juga untuk mata pelajaran lainnya. Penggunaan media pembelajaran audio visual di sekolah dapat membantu dalam mengoptimalkan waktu belajar, khususnya di SMAN 3 Cibinong yang memiliki pembelajaran selama 45 menit. Dengan materi disajikan dalam bentuk ringkasan audio visual, waktu belajar dapat dimanfaatkan dengan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran audio visual Geografi berbasis Canva di kelas XI SMAN 3 Cibinong bisa meningkatkan kreativitas belajar siswa selama pelajaran. Peneliti membuat kemasan media audiovisual agar materi dapat lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat melihat materi secara realistis. Penerapan media pembelajaran audio visual, terutama untuk mata pelajaran geografi di kelas, dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif di SMA Negeri 3 Cibinong. Dengan menggunakan media ini, materi disajikan dalam bentuk ringkasan dan visual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

5.3 Rekomendasi

Setelah melakukan sejumlah penelitian tentang dampak penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva terhadap kreativitas pembelajaran pada mata pelajaran Geografi di kelas XI SMAN 3 Cibinong seperti yang telah diuraikan sebelumnya, termasuk temuan, hasil, dan analisis penelitian, maka hasil dari penelitian ini menghasilkan beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan, antara lain:

5.3.1 Bagi Peneliti

Para peneliti dan calon guru disarankan untuk menggunakan media audiovisual berbasis Canva dengan sebaik mungkin sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan makna, efektivitas, dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dengan merencanakan pembelajaran secara terperinci dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik seperti multimedia interaktif, dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa. Murid dapat dengan lancar memahami isi pelajaran dan meraih pencapaian belajar yang memuaskan.

5.3.2 Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, diharapkan dapat menggunakan media audio visual berbasis Canva agar berhasil menavigasi proses pembelajaran dan tidak hanya puas dengan penyajian media seperti penyajian materi dengan tayangan foto dan video, namun juga membantu siswa tetap fokus di kelas dan bisa belajar. Menggunakan materi, informasi, dan pesan yang disampaikan melalui konten multimedia interaktif untuk lebih terlibat dalam pembelajaran mandiri dengan mengulangi apa yang telah pelajari dan menjelajahi sumber lain untuk memperdalam pemahaman terhadap materi, meningkatkan dan meningkatkan hasil belajar.

5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan oleh peneliti berikutnya yang ingin menyelidiki media pembelajaran kreatif, khususnya media audio visual yang menggunakan Canva sebagai basisnya. Peneliti berikutnya akan dapat memanfaatkan berbagai jenis materi pembelajaran digital yang lebih beragam dan mungkin juga dapat menambah bukti tambahan dari penelitian ini melalui peningkatan populasi dan ukuran sampel serta penambahan jumlah variabel. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat mengaitkan media pembelajaran dengan evolusi sikap dan perilaku.