

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai perbedaan pengaruh media *Audiovisual* dengan media *Powerpoint* terhadap berpikir kreatif pada model pembelajaran *Discovery Learning*, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI-3 (kelas eksperimen) dengan menggunakan media *Audiovisual* pada model *Discovery Learning*. Hal tersebut berdasarkan pada hasil dari penilaian *Pre-test* dan *Post-test* yang mengalami kenaikan secara signifikan, dikarenakan penggunaan media *Audiovisual* dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan media konvensional. Media *Audiovisual* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong peserta didik berpikir kreatif dan eksploratif.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas XI-5 (kelas kontrol) dengan penggunaan media *Powerpoint* pada model *Discovery Learning*. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang mengalami kenaikan tidak signifikan secara statistik, dikarenakan penggunaan media *Powerpoint* hanya menampilkan visualisasi tidak memberikan gambaran dan memunculkan imajinasi dengan jelas kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pada media *Powerpoint* tidak dapat memunculkan ide-ide atau gagasan pada peserta didik. Sehingga, peserta didik tidak dapat belajar dengan aktif dan berpikir kreatif.
3. Terdapat perbandingan pengaruh media *Audiovisual* dan media *Powerpoint* pada model *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pembelajaran menggunakan media *Audiovisual* menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dibandingkan dengan penggunaan media *Powerpoint*. Penggunaan media *Audiovisual* membantu peserta didik

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memahami materi dengan lebih baik dan memicu mereka untuk berpikir lebih kreatif dan aktif. Peserta didik menjadi lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan kreativitas pada peserta didik. Hal tersebut berdasarkan perhitungan analisis data dengan nilai signifikansi yang sudah didapatkan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada temuan dan pembahasan penelitian mengenai perbedaan pengaruh media *Audiovisual* dan media *Powerpoint* terhadap berpikir kreatif pada model pembelajaran *Discovery Learning*, didapatkan implikasi sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan media *Audiovisual* pada model *Discovery Learning* memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih baik pada setiap indikator.
2. Penggunaan media *Audiovisual* pada model *Discovery Learning* dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan pembelajaran geografi. Terutama dalam mengekspresikan gagasan atau ide, dapat melihat dari berbagai sudut pandang dan tidak terfokus pada satu pandangan, dapat mengungkapkan ide dengan cara yang tidak biasa atau unik, dan dapat meningkatkan minat dan pemahaman sebuah materi kepada peserta didik.
3. Penggunaan media *Audiovisual* pada model *Discovery Learning* dapat menjadi opsi untuk diterapkan oleh guru Geografi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dan juga penerapan media *Audiovisual* pada model *Discovery Learning* dapat menjadi opsi model ajar yang bersifat *student centered learning*. Terlebih lagi dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran Geografi khususnya pada materi mitigasi bencana.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi yang telah dijabarkan, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

Fachri Abdillah, 2024

PERBEDAAN PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP BERPIKIR KREATIF PADA MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI SMAN 22 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Adanya hambatan yang sama selama proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kurangnya waktu pengerjaan LKPD untuk menunjukkan keberhasilan berpikir kreatif. Adapun rekomendasinya yaitu guru perlu merancang modul ajar atau media yang akan digunakan lebih fleksibel untuk pengerjaan LKPD dengan waktu yang lebih banyak, sehingga pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya pun, guru perlu membimbing dengan baik setiap kelompok yang mengerjakan LKPD.
2. Penggunaan media *audiovisual* pada model *Discovery* pada pembelajaran geografi menunjukkan peningkatan. Namun, pada pelaksanaannya terdapat kendala pada indikator kelancaran (*fluency*) yaitu tidak bervariasi ide yang dihasilkan oleh peserta didik, sehingga ide yang dihasilkan cenderung berulang atau serupa satu sama lain. Adapun rekomendasinya yaitu memberikan motivasi dan mendorong peserta didik untuk menghasilkan ide-ide yang beragam dan berbeda dari peserta didik yang lain.
3. Penelitian yang dilakukan masih terbatas pada topik tertentu di lingkup SMAN 22 Bandung. Jika akan diadakan penelitian lebih lanjut, masih terdapat peluang bagi peneliti lain untuk membantu pihak sekolah menyelesaikan masalah mengenai proses pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk observasi terlebih dahulu pada setiap kelas atau guru yang bersangkutan di sekolah tersebut.