

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Construct 3* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 6 Bandar Lampung, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kreativitas belajar sebelum dengan setelah *treatment* menggunakan media pembelajaran interaktif *Construct 3* di kelas eksperimen. Perbedaan ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test* dan hasil analisis data kreativitas belajar yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran.
2. Terdapat perbedaan kreativitas belajar sebelum dengan setelah *treatment* menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* di kelas kontrol. Perbedaan ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test* dan hasil analisis data kreativitas belajar yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik di kelas kontrol mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* dengan media pembelajaran.
3. Terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample Test* yang menunjukkan adanya perbedaan kreativitas belajar antara peserta didik yang menggunakan media interaktif *Construct 3* sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen dengan peserta didik yang menggunakan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di kelas kontrol. Perbedaan tersebut ditemukan pada peserta didik di kelas eksperimen yang memiliki kreativitas belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kreativitas belajar peserta didik di kelas kontrol, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Construct 3* telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* terhadap kreativitas belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran interaktif *Construct 3* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu sebagai media yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran melalui pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh dari interaktivitas pada media pembelajaran *Construct 3*, sehingga penerapan media pembelajaran interaktif *Construct 3* berpengaruh pada keterlibatan belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas belajarnya khususnya pada materi mitigasi dan adaptasi untuk jenis-jenis bencana.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* dapat memberikan inovasi media melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran geografi karena di dalam media *Construct 3* ini mampu menyajikan konten materi yang menarik dan interaktif dengan variasi stimulasi visual, auditif, dan interaktif berupa teks, gambar, suara, video dan animasi berbasis teknologi yang dapat menarik indera peserta didik untuk memvisualisasikan konsep materi secara lebih jelas sehingga dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif, kemampuan pemecahan masalah, dan daya imajinasinya.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses maupun mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri tanpa adanya batasan waktu baik secara *offline* maupun *online* dan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran geografi saja. Sehingga media pembelajaran interaktif ini dapat sangat berguna dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* memberikan peningkatan terhadap kreativitas belajar peserta didik yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan penggunaan media *PowerPoint*, sehingga peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media *PowerPoint*, sehingga peneliti merekomendasikan bagi guru untuk memanfaatkan media interaktif *Construct 3* sebagai sumber belajar yang dapat diterapkan pada materi lainnya dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Peneliti juga merekomendasikan bagi guru untuk memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan peserta didik. Karena pemilihan media pembelajaran yang tepat seperti penggunaan media interaktif *Construct 3* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas dan ketertarikan belajar peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Construct 3* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik. Namun, analisis pengaruh menunjukkan hasil yang rendah karena banyak faktor lain yang dapat memberikan pengaruh pada kreativitas belajar. Sehingga peneliti merekomendasikan penelitian lebih lanjut perlu dilakukan terhadap faktor-faktor tersebut untuk memberikan manfaat yang lebih mendalam. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji lebih jauh terkait pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kreativitas belajar dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi ataupun melakukan pengembangan media lebih lanjut dengan media interaktif *Construct 3*.